ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 52 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1994 ΔΡΧ. 800



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΔΩΡΑ 800.000 ΔΡΧ.

MEGA REVIEW

OUTPOST

REVIEWS

DARK SUN
BLOODNET
WARLORDS
FIFA SOCCER
SANGO FIGHTER
MORTAL KOMBAT

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

SUPER ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

1	CD 32	MICROCOSM PACK CD 32 + MICROKOSM + PROJECT X +JOYSTICK + DIGERS + OSCAR	ΜΟΝΟ 79.000
2	PROFESSIONAL PACK AGA	A-1200 + WORDWORTH + DELUXE PAINT IV + PRINT MANAGER + OSCAR DENNIS + MOUSE PAD+ ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΤΑ (Αυθεντικό Software με Αναλυτικό Manual)	CALL...
3	A-1200 ΚΑΙ MONITOR	37-0G0 MONITOR-TV + ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ+ ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + 30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + JOYSTICK + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + MOUSE PAD	CALL...
4	CD 32 BIG PACK	CD 32 + DIGERS + OSCAR+ 5 GAMES ΕΠΙΛΟΓΗ	ΜΟΝΟ 79.000



32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ

ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΜΕ ΚΑΘΕ TV ΚΑΙ VIDEO

16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ

ΣΥΜΒΑΤΑ ΜΕ CDTV - CD VIDEO
ΠΑΙΖΕΙ: CD-32, CD MUSIC, CD+G

CD 32 PACK
CD 32 +
DIGERS+OSCAR
+CIM CITY
69.000



80 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

HARD DISKS ΕΣΩΤ. A600-1200	
86 MB 13ms	59.000
125 MB 13ms	73.000
250 MB 11ms	98.000

EX - DRIVE
ΤΟ ΝΕΟ ΚΙΤ ΣΚΛΗΡΟΥ ΓΙΑ A600-1200 ΤΗΣ POWER SYSTEM

EX-DRIVE (Θέση για 2ο HD)	19.000
EX-DRIVE PLUS (Θέση1 HD, μαζί με 2ο FD)	38.000
EX-DRIVE + 125 MB	49.000
EX-DRIVE +220 MB	63.000
EX-DRIVE + 420 MB	85.000
EX-DRIVE + 540 MB	99.000

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

CORDLESS TRACKBALL - OPTICAL MOUSE
SOUND SAMPLER 16 BIT
MICRO VITEC MULTI SCAN MONITOR HI RES.
MIDI INTERFACE
NEW VIDI 12 (DIGITIZER ΓΙΑ A1200)
NEW VIDI 12 REAL TIME
NEW VIDI 24 REAL TIME
SCANER ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ
SCANER ΕΓΧΡΩΜΟ

ΕΦΤΑΣΕ **SX1**
ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ ΤΟ CD32 ΣΕ AMIGA 1200 ΜΕ CD ROM!..
ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΞΟΔΟΣ, ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΕΞΟΔΟΣ RGB VIDEO, FLOPPY CONNECTOR, IDE, HARD DISK, ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ REAL TIME

ΝΕΟ ΠΡΟΪΟΝ
VIPER 030 ΓΙΑ A1200
68030/28 MHZ
ΘΕΣΗ MATH COPR.
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΕΩΣ 128MB RAM
REAL TIME
SCSI II ADAPTOR
ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ A4000/30
ΜΟΝΟ 69.000

NEW
EXTERNAL CD ROM DRIVE



FRAME

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
DEREK DELA FUENTE
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΙΝΑΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΜΥΣΤΑΚΕΛΗΣ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΕΛΕΝΗ ΤΣΙΡΩΝΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

ΠΕΡΙ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

OUTPOST σελ. 24



PSYCHOTRON σελ. 34

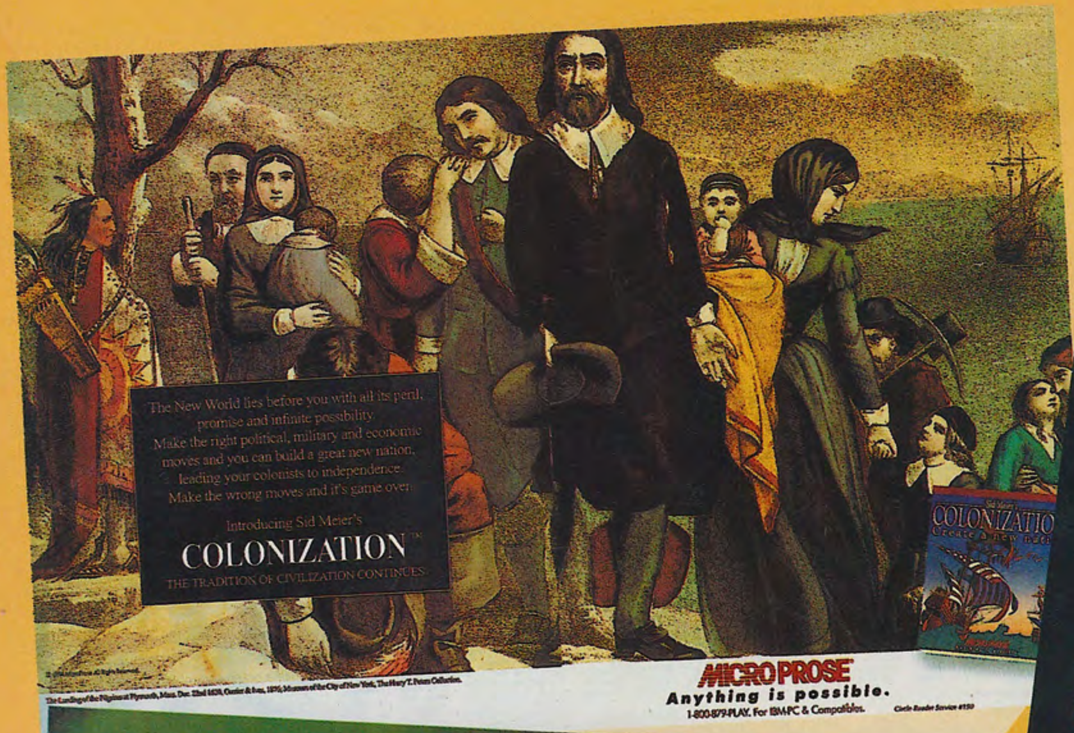


BLOODNET σελ. 38



SANGO FIGHTER σελ. 46

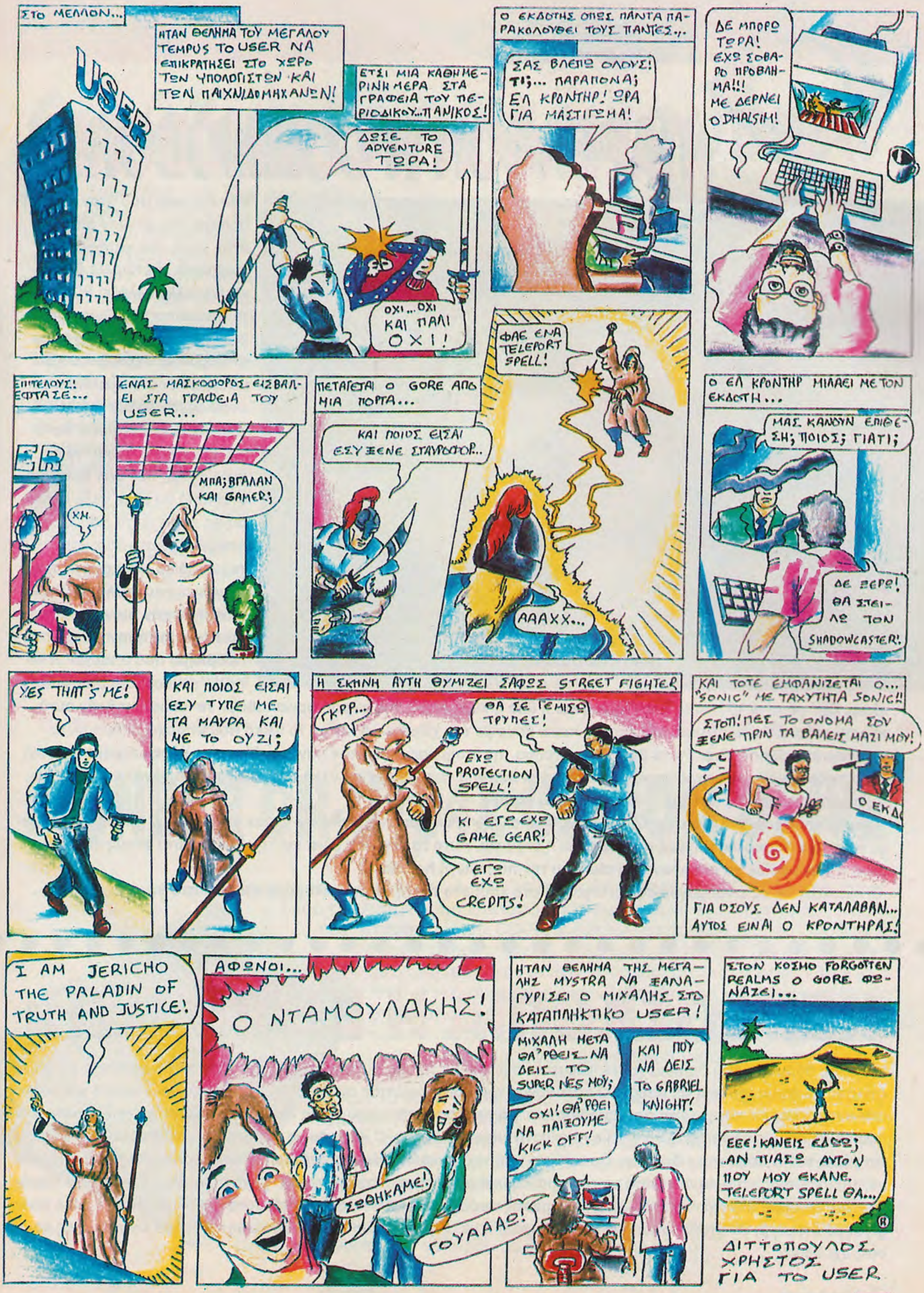



The New World lies before you with all its peril, promise and infinite possibility.
Make the right political, military and economic moves and you can build a great new nation, leading your colonists to independence.
Make the wrong moves and it's game over.
Introducing Sid Meier's
COLONIZATION
THE TRADITION OF CIVILIZATION CONTINUES
MICROPROSE
Anything is possible.
1-800-879-PLAY. For IBM-PC & Compatibles.


ORIGIN® Presents...
WING COMMANDER III
THE INTERACTIVE MOVIE


"Leading horror adventure game of the year!"
"Takes players on a heart-racing roller coaster ride of terror."
PHANTASMAGORIA
PRAY IT'S ONLY A NIGHTM
ROBERTA WILLIAMS
PHANTASMAGORIA
MULTIMEDIA CD COMING SOON
SIERRA


ENCHANTING
COMING SOON ON MULTIMEDIA CD
KING'S QUEST VII
SIERRA



ΔΙΤΤΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΙΑ ΤΟ USER

ΠΑΡΕΛΘΟΝ Η COMMODORE!!

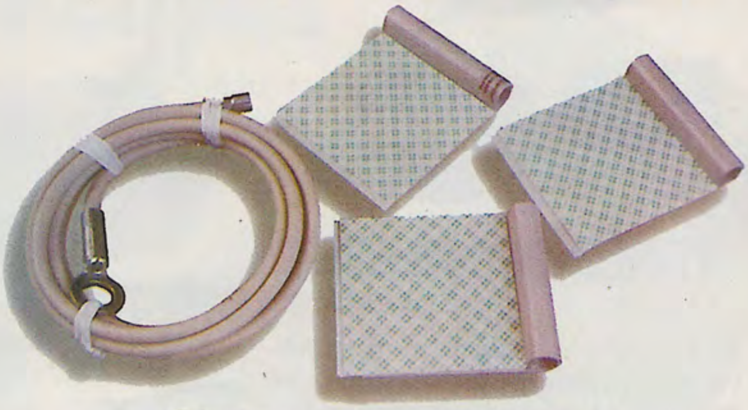


Μία εταιρεία πού ήταν από τις πρώτες πού έκαναν αίσθηση στον χώρο δεν κατάφερε να επιβιώσει. Η εταιρεία δεν κλείνει αλλά αλλάζει ΡΙΖΙΚΑ το πρόσωπο της. Οι χρηματοδότες και οι επενδυτές προσπαθούν να περισώσουν ότι μπορούν ενώ παράλληλα να αναδιοργανώσουν την νέα εταιρεία. Η νέα εταιρεία θα έχει καινούργιο όνομα το οποίο ακόμη δεν έχει αποφασιστεί ποιό θα είναι αλλά σίγουρα θα περιέχει το AMIGA. Η Amiga άλλωστε θα είναι και το μοναδικό αντικείμενο της νέας εταιρείας. Ολο το βάρος των στελεχών της εταιρείας έχει πέσει αυτή την στιγμή στο πρόβλημα πού υπάρχει με το παλιό εργοστάσιο στις Φιλλιπίνες. Οχι μόνο οι τράπεζες αλλά ακόμη και η ίδια η κυβέρνηση της χώρας προσπαθούν να οικιοποιηθούν αυτό το εργοστάσιο. Το πρόβλημα δεν έχει να κάνει μόνο με τον χώρο αλλά και με το υλικό πού υπάρχει ακόμη μέσα.
Η ευχάριστη είδηση είναι ότι το βρεττανικό τμήμα της εταιρείας, πού ήταν πάντα η βάση της όλης επιχείρησης, όχι μόνο προετοιμάζει τον σχεδιασμό και την οργάνωση της νέας εταιρείας αλλά ετοιμάζει και μία μεγάλη έκθεση νέων προιόντων πού θα πραγματοποιηθεί τον Δεκέμβρη στο Wembley!
Ακόμη ένα ευχάριστο νέο είναι ότι τα περιοδικά αλλά και οι εταιρείες software έχουν δηλώσει την πλήρη υποστήριξη τους στις δύσκολες στιγμές πού περνάει η εταιρεία. Αυτό το γεγονός δίνει και την δυνατότητα στούς υπεύθυνους της εταιρείας να σκέφτωνται ακόμη και την παραγωγή hardware!
Οι εξελίξεις όμως είναι ραγδαίες και σίγουρα στα επόμενα τεύχη θα επανέλθουμε και πάλι στο θέμα.

ΚΕΡΔΟΣΚΟΠΙΑ Η ΕΞΑΠΛΩΣΗ;

Μεγάλος θόρυβος έχει δημιουργηθεί τελευταία σχετικά με το νέο σύστημα παροχής υπηρεσιών software γιά τους έχοντες σύστημα modem σε Amiga. Ο υπεύθυνος τού προγράμματος πιστεύει ότι όλα προχωράνε ομαλά και μάλλιστα αντικρούει τις κατηγορίες πού αποδίδονται γιά κερδοσκοπία αφού όπως λένε πολλοί χρήστες το software δεν πρέπει σε καμμία περίπτωση να γίνει αντικείμενο εκμετάλλευσης. Ο ίδιος όμως υποστηρίζει ότι η χρέωση πού γίνεται μέσω τού τηλεφώνου ειδικά την ώρα που η τιμή της μονάδας είναι φτηνότερη συμφέρει περισσότερο από όσο να πάει κάποιος να αγοράσει από τα μαγαζιά. Ειδικά αν κάποιος έχει γρήγορο μηχάνημα (ένα V.32bis για παράδειγμα). Σίγουρα υπάρχει το δεδομένο της άμεσης πρόσβασης σε πολλά προγράμματα και πληροφορίες αλλά είναι σίγουρο ότι μέχρι να σταθεροποιηθεί και επεκταθεί η εν συγκεκριμένη ιδέα οι αμφισβητήσεις θα είναι πολλές και ίσως όχι άδικες...

Ο σώζων το PC του σωθήτω





Οταν δουλεύεις στο ίδιο περιοδικό με τον Κροντηρά πρέπει να προσέχεις ιδιαιτέρως. Συνήθως μέσα στον ερμητικά κλεισμένο χαρτοφύλακα του υπάρχει μια δισκέττα η οποία περιέχει διάφορα Autoexec.bat και Config.sys από τα οποία κανένα δε δουλεύει σωστά. Μόλις γύρισα από τις διακοπές ανακάλυψα ότι είχε εγκαταστήσει τέσσερα από το καθένα στο PC του γραφείου ενώ είχε σβήσει τα υπάρχοντα! Σαν αποτέλεσμα το PC δούλευε πιο αργά και από μια χελώνα που έχει πάρει μια καρτέλλα Valium! Οσοι από εσάς έχετε μικρά αδέρφια ξέρετε τι εννοώ. Αυτό που χρειάζεται σε τέτοιες περιπτώσεις είναι κάποιο από τα προϊόντα ασφαλείας της σειράς PC Guardian. Παρόλο που είναι σχεδιασμένα έτσι ώστε να αποτρέπουν την κλοπή του μηχανήματος ή την κρυφή αντιγραφή software, αυτό γίνεται με μια μεταλλική πλάκα η οποία μπαίνει μέσα στο drive και κλειδώνει, πιστεύω ότι είναι η ιδανική λύση για όσους δεν θέλουν τον οποιονδήποτε να ανακατεύεται με το σκληρό τους δίσκο. Το μόνο που μένει τώρα είναι να θυμηθώ που έβαλα τα κλειδιά.

PIONEER DR-U104X CD-ROM DRIVE



Ναι ναι καλά διαβάσατε. Αυτό είναι το πρώτο εσωτερικό CD-ROM drive τετραπλής ταχύτητας και η κυκλοφορία αναμένεται να εντείνει τη μάχη μεταξύ των κατασκευαστών CD-ROM υψηλών επιδόσεων. Το νεο CD-ROM από την Pioneer στοχεύει ψηλά εμπεριέχοντας SCSI controller για μεγαλύτερη ταχύτητα η οποία υπολογίζεται γύρω στα 614Kb/sec συνεχούς ροής δεδομένων ή σε 4 Mb/sec σε μια συγχρονισμένη "ριπή"! Ο χρόνος τυχαίας προσπέλασης αγγίζει το απίστευτο ποσό των 220 msec. Ανταποκρίνεται σε MPCII προδιαγραφές και είναι multi-session γεγονός που το καθιστά συμβατό με Photo-CD. Φυσικά μπορεί να παίξει και μουσικά CD κάτι το οποίο φυσικά είναι πλέον καθιερωμένο. Κατά πόσο όμως ένα CD-ROM τετραπλής ταχύτητας θα βελτιώσει τη ζωή μας; Κατά πολύ αν αναλογιστείτε ότι οι χρόνοι προσπέλασης έχουν μειωθεί κατά πολύ και κάτι τέτοιο είναι ζωτικής σημασίας σε ορισμένα προγράμματα, όπως διάφορες εγκυκλοπαίδιες, αν και κάτι τέτοιο ενδεχομένως να μην ισχύει όπου υπάρχει FMV μιας και ένα πανγρήγορο CD-ROM δε μπορεί να βελτιώσει κάποιο κακής ποιότητας video. Τουλάχιστον τώρα το CD drive σας μπορεί να είναι το ίδιο γρήγορο με το σκληρό σας δίσκο!

PC

VIDEOΣΚΟΠΗΣΕΙΣ



Δε μπορείτε να προβάλετε την εικόνα του PC σας σε τηλεόραση ή να τη μαγνητοσκοπήσετε στο video; Οχι πια! Το πρόβλημα αυτό αποτελεί πλέον παρελθόν χάρη στο TV Encoder Pro από την Black Widow.
Πρόκειται για έναν video scan μετατροπέα ο οποίος μετατρέπει το RGB σήμα του υπολογιστή σε PAL ή NTSC. Η ομορφιά του είναι ότι δε χρειάζεται ούτε drivers ούτε εγκατάσταση μέσα στο PC. Απλά το συνδέετε και είσαστε έτοιμοι!
Ετσι μπορείτε να βιντοσκοπήσετε το θάνατο του Dracula στο Dracula Unleashed μέσα σε λίγα λεπτά από τη στιγμή που θα αποκτήσετε τη συσκευή.
Το μικρό μαύρο κουτί δέχεται ταχύτητες scan από 24KHz μέχρι και 35.5 KHz και βγάζει σήμα σε PAL και NTSC με αναλύσεις μέχρι και 800x600 και 640x480 αντίστοιχα, όλα αυτά σε 16.7 εκατομμύρια χρώματα! Υπάρχει επίσης και "απ' ευθείας" σήμα για σύνδεση σε monitor.
Υπάρχει και δυνατότητα σύνδεσεις και με άλλες πηγές εάν θέλετε να κάνετε μίξη των εικόνων!

ΑΛΗΘΙΝΑ WAR GAMES;

Δεν ξέρω αν έχετε δει την ομώνυμη ταινία όπου ένας πιτσιρικάς hacker συνδέεται με τον κεντρικό υπολογιστή της NORAD και σχεδόν ξεκινάει τον τρίτο παγκόσμιο πόλεμο; Ε κάτι τέτοιο συμβαίνει εδώ και καιρό στο Αμερικανικό Πεντάγωνο. Φυσικά η κατάσταση δεν είναι τόσο τραγική. Απλά κάποιοι άγνωστοι συνδέθηκαν με κάποιον από τους στρατιωτικούς υπολογιστές και μετέβαλαν, έσβησαν αλλά και "σήκωσαν" στρατιωτικά αρχεία!
Ο εκπρόσωπος του Πενταγώνου δήλωσε ότι κανένα από τα αρχεία αυτά δεν είχε τον χαρακτηρισμό του άκρως απορρήτου και ότι δεν υπήρξε καμμία προσπάθεια πρόσβασης στα αρχεία που ελέγχουν τα πυρηνικά όπλα. Αλλά από την άλλη υπάρχουν έντονες φήμες ότι hackers απ' όλο τον κόσμο εδώ και καιρό μαζεύουν κωδικούς οι οποίοι υποτίθεται ότι είναι μυστικοί.
Οταν το Αμερικανικό Πεντάγωνο εκτείθεται κατ' αυτόν τον τρόπο ποιός μπορεί να κοιμάται ήσυχος;

Concept 20 Keypad



Ωραία, προγραμματίσατε όλους αυτούς τους συνδυασμούς ώστε να μπορείτε να στέλνετε ένα fax στην τοπική πιτσαρία ή να κάνετε reset ή να στείλετε ένα απειλητικό γράμμα στον τοπικό πειρατή με το πάτημα ενός κουμπιού. Και τι καταλάβατε; Οταν βλέπετε ότι ο μοναδικός τρόπος για να καλέσετε αυτούς τους συνδυασμούς είναι να πατήσετε ταυτόχρονα Alt+Ctrl+P+F1 τότε καταλαβαίνετε ότι χρειάζεστε είτε ένα κατάλληλα εκπαιδευμένο χταπόδι ή ένα Concept 20 Keypad. Αν έχετε πάθος με τα hot-keys τότε ο κατάλληλος προγραμματισμός μπορεί να σας κάνει τη ζωή πολύ ευκολότερη. Και όπως λέει και το όνομα του το Concept 20 έχει είκοσι κουμπιά τα οποία μπορείτε να προγραμματίσετε κατά βούληση ώστε να εκτελούν την εντολή ή τις ρουτίνες που επιθυμείτε.
Η συσκευή ενώνεται σε μια απλή RS232 θύρα και δεν απαιτεί εξωτερική πηγή ενέργειας. Το μόνο ελλάτωμα της συσκευής φαίνεται να είναι η αίσθηση των πλήκτρων τα οποία μας μεταφέρουν στην εποχή των πληκτρολογίων ZX81 μιας και δεν "επιστρέφουν" όπως τα πληκτρολόγια των PC. Το μόνο που σας δείχνει ότι πατήσατε κάποιο κουμπί είναι ένα φωτάκι που ανάβει και ένα beep που ακούτε.

ΑΥΤΟΔΙΔΑΧΘΕΙΤΕ ΜΟΥΣΙΚΗ

Η Gravis αναμένεται να εκδόσει σε λίγο καιρό το νέο της πακέτο μουσική αυτο- εκπαίδευσης. Το Gravis Personal Piano System είναι σχεδιασμένο έχοντας σαν πυρήνα ένα φανταστικό πρόγραμμα πιάνου από τη MusicWare, ένα μουσικό πρόγραμμα το οποίο έλαβε εξαιρετικές κριτικές στο εξωτερικό, μιας και στη χώρα μας δεν ήρθε ποτέ. Το πακέτο δεν είναι μόνο ένας "δάσκαλος" πιάνου αλλά μια πραγματική μουσική πανδαισία. Περιάχει ένα υπερ-ευαίσθητο keyboard τεσσάρων οκτάβων, μια wavetable-βασισμένη Gravis Ultrasound κάρτα ήχου και μια πληθώρα midi προγραμμάτων για συμπλήρωμα. Η τιμή του κυμαίνεται γύρω στις 599 λίρες.



15 INCHES είναι πολλές;



Η Sony ανακοίνωσε την κυκλοφορία του νέου της Multiscan Trinitron monitor 15 ιντσών, το Multiscan 15sf. Η εταιρία υποστηρίζει ότι το νέο της δημιούργημα επιτυγχάνει απόδοση ενός 20ιντσου μόνιτορ μέσα σε μια 15ιντση οθόνη. Το μόνιτορ προσφέρει βαθμό ανανέωσης της εικόνας της τάξης των 80 Hz σε 1024x768 ανάλυση και 100 Hz σε ανάλυση 800x600. Επίσης το Multiscan 15sf περιλαμβάνει και μονάδα διαχείρισης της παροχής ηλεκτρικού ρεύματος έτσι ώστε να μειώνεται η κατανάλωση αν μένει για πολύ ώρα αναμμένο αλλά αδρανές. Ομορφα πράγματα αλλά για να δούμε τι θα δούμε;

PREVIEW!

PC - CD ROM

UNDER A KILLING MOON

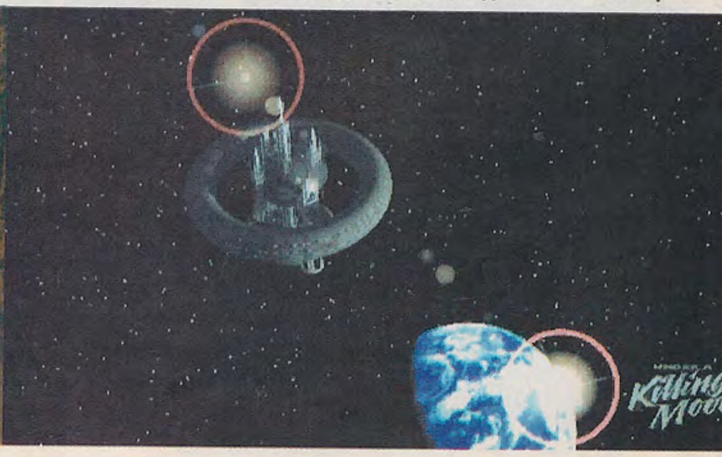




Μια από τις πιο πολυσυζητημένες παραγωγές όλων των εποχών είναι (επιτέλους) έτοιμη για κυκλοφορία. Πρόκειται για έναν πραγματικό κολοσσό στο χώρο των computer games τόσο από άποψης μεγέθους (τρια CD αν και κάτι ακούγεται και για ένα τέταρτο!) όσο και από άποψης ποιότητας.

Εχουμε στα χέρια μας ένα playable demo του παιχνιδιού (φανταστείτε ότι μόνο το demo είναι σχεδόν 200 Mbytes!) και πρέπει να ομολογήσω ότι αυτά που είδα, άκουσα και έπαιξα κυριολεκτικά με έκαναν να πιστέψω τα λεγόμενα της Access η οποία υποστηρίζει ότι πρόκειται για το πρώτο πραγματικό interactive movie adventure. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά απίστευτα. Κινείστε σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον το οποίο έχει υποστεί εκπληκτικής ποιότητας rendering ενώ η κίνηση είναι πραγματικά ανεπανάληπτη. Αλήθεια, σας είπα ότι το παιχνίδι εμπεριέχει 3 1/2 ολόκλη-







ρες ώρες video; Αλλά και η ποιότητα του ήχου πραγματικά ξαφνιάζει. Ο χειρισμός του παιχνιδιού φαίνεται εξαιρετικά απλός και φιλικός ενώ οι γρίφοι αρκετά λογικοί και σωστής δυσκολίας. Το χιούμορ είναι διάχυτο σε ολόκληρο το παιχνίδι ενώ (ευτυχώς) υπάρχει μια όμορφη ατμόσφαιρα μυστηρίου.

Αναλαμβάνετε το ρόλο του ιδιωτικού ντετέκτιβ Tex Murphy, γνωστού από τα Mean Streets και Martian Memorandum, και αποστολή σας είναι η επίλυση ενός μυστηρίου το οποίο απειλεί ολόκληρη την ανθρωπότητα.

Αρκετά όμως μιας και όλοι ξέρουμε ότι μια εικόνα μιλάει όσο χίλιες λέξεις. Γι αυτό λοιπόν lay back, relax and ... enjoy!





Dawn Patrol

Η Rowan ακολούθησε την τακτική πού πραγματοποιήθηκε και γιά παιχνίδια σε SNES. Αφησε λοιπόν να περάσουν δύο ολόκληρα χρόνια μέχρι να αποφασίσει ότι έφτασε η ώρα γιά να δώσει στην κυκλοφορία κάποια παιχνίδια. Βέβαια όλο αυτό τον καιρό δεν έμεινε αδρανής αλλά προετοίμαζε προσεκτικά τα νέα της παιχνίδια. Το παιχνίδι αυτό έρχεται να δώσει μία νέα άποψη στα παιχνίδια τού είδους. Οι δημιουργοί τού παιχνιδιού έδωσαν πολύ μεγάλο βάρος στην προσωπικότητα των πιλότων και αυτό γιατί θέλουν οι μάχες να μοιάζουν όσο το δυνατόν πιό ρεαλιστικές ή καλύτερα να δοκιμάσουν τις αντιδράσεις των παικτών σε καταστάσεις πού συμβαίνουν πολύ συχνά στη πραγματικότητα. Εντυπωσιακή η παρουσίαση τού παιχνιδιού τόσο μέσα από την αφήγηση όσο και από τις εικόνες.

Υπάρχουν 90 περίπου αποστολές οι οποίες βασίζονται στο σύνολο τους σε αερομαχίες. Το σενάριο όμως σας δίνει την δυνατότητα να παίξετε και άλλες! Μέσα σ' αυτές θα βρείτε και μερικές εκ πρώτης όψεως παράξενες αποστολές όπως να προσποιηθείτε βλάβη την ώρα της μάχης ή ακόμη χειρότερα να χτυπήσετε συμπολεμιστές σας!!



Να σημειωθούν τέλος η αργή εξέλιξη των αερομαχιών και η λεπτομερέστατη επεξεργασία των αεροπλάνων πού πραγματοποιήθηκε σε στούντιο 3D. Οσοι έχουν παίξει το Overlord θα εξικοιωθούν γρηγορότερα...





MAGIK CARPET

Θα έχει άραγε την επιτυχημένη πορεία του DOOM; Τα στελέχη της εταιρείας πάντως πιστεύουν ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι πού κυκλοφόρησε μετά από αυτό...
Η πλοκή τού παιχνιδιού άλλαξε στην πορεία σχεδιασμού του από την αρχική ιδέα. Βρισκόμαστε σε ένα κόσμο πού μετά από μία φυσική καταστροφή έχει μετατραπεί σε ένα άγριο περιβάλλον όπου πλέον υπάρχουν μόνο νησιωτικές περιοχές. Υπάρχουν τώρα 8 μάγοι (ο ένας είστε εσείς φυσικά) οι οποίοι παλεύουν μεταξύ τους γιά την κατάκτηση της απόλυτης κυριαρχίας. Φυσικά δεν θα είναι οι μόνοι πού θα έχετε να αντιμετωπίσετε μιάς οι σχεδιαστές φρόντισαν να σας δυσκολέψουν τη ζωή αφού διάφορα τέρατα και γενικά δύσκολες καταστάσεις σας περιμένουν απειλητικά... Αντικειμενικός σκοπός σας είναι να μαζέψετε όσο το δυνατόν περισσότερες "Mana Balls" γιά να μπορέσετε να χτίσετε το δικό σας κάστρο. Επίσης κάθε φορά πού θα συλλέγετε μία τέτοια θα σας παραχωρούνται και κάποιες ξεχωριστές δυνατότητες οι οποίες θα σας βοήθησουν στην εξέλιξη του παιχνιδιού.







Θα πρέπει να γίνει ιδιαίτερη μνεία στα εντυπωσιακά γραφικά τού παιχνιδιού. Χρησιμοποιήθηκαν τα συνήθη από την εταιρεία ισομετρικά γραφικά βελτιώνοντας τα ποιοτικά πλέον σε στούντιο 3D.
Επίσης μεγάλη προσοχή δώθηκε στο συνολικό περιβάλλον όπου εκτός από εντυπωσιακό είναι και λεπτομερέστατο, αρκεί να αναφέρουμε ότι πρόσεξαν ακόμη και την μετακίνηση των σκιών σύμφωνα με την θέση τού ήλιου!!
Το στοιχείο όμως πού θα κάνει το παιχνίδι πασίγνωστο είναι η δυνατότητα να παιχτεί και μέσα από δίκτυο modem. Αυτό από μόνο του δημιουργεί το κατάλληλο και ασφαλές πεδίο για να πραγματοποιηθούν στο ακέραιο οι επιθυμίες της εταιρείας σχετικά με την επιτυχία του.

SUPER STARDUST

AMIGA



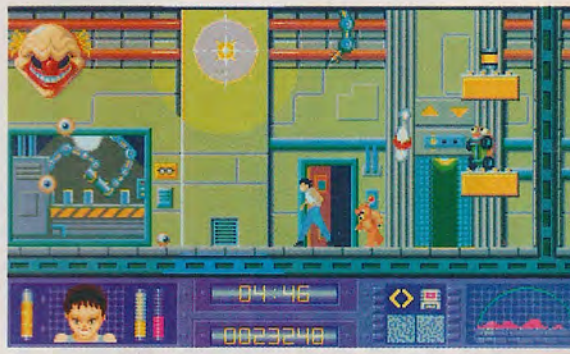
Ενα παιχνίδι πού θα σας κρατήσει σίγουρα σε εγρήγορση. Τα ξένα περιοδικά πάντως το έχουν υποδεχτεί με μεγάλο ενθουσιασμό. Το μεγάλο πλεονέκτημα του είναι φυσικά τα εκπληκτικά γραφικά πού το κατατάσουν στην πρώτη θέση όλων των παιχνιδιών πού έχουν μέχρι τώρα κυκλοφορήσει για AMIGA (στην οπτική εμφάνιση). Μην παρεξηγηθούμε κιόλας...
Οι αρχικές πίστες είναι μάλλον εύκολες με τη μόνη διαφορά ότι θα πρέπει να προσέξετε σ'αυτές τις πίστες γιά να μην χάσετε κάποια από τις πολύτιμες ζωές πού θα χρειαστείτε οπωσδήποτε στην δύσκολη εξέλιξη τού παιχνιδιού. Θα πρέπει εδώ να αναφερθούμε σε ένα ειδικό επιπέδο πού θα βρεθείτε με το τέλος τού έκτου επιπέδου. Πρόκειται γιά ένα τούνελ όπου θα πρέπει να ξεπεράσετε το χάντικαπ της υπερβολικής ταχύτητας με την οποία θα κινείστε γιά να καταφέρετε να διαλύσετε τα αστεροιδή ενώ παράλληλα θα πρέπει να συλλέγετε τα "δώρα" πού σας παρουσιάζωνται αποφεύγωντας ταυτόχρονα και τις θανατηφόρες παγίδες πού σας απειλούν.Ουφ!...
Γιά τα γραφικά τα είπαμε στην αρχή. Θα προσθέσουμε μόνο την απόλαυση πού θα νιώσετε βλέπωντας τα φανταστικά διαστημόπλοια και τις ρεαλιστικές εκρήξεις. Ο ήχος δεν είναι ότι καλύτερο θα περιμέναμε γιά ένα τόσο φιλόδοξο πρόγραμμα. Αν δεν σας ικανοποιεί τον "κλείνετε"...





AKIRA

AMIGA 500/1200

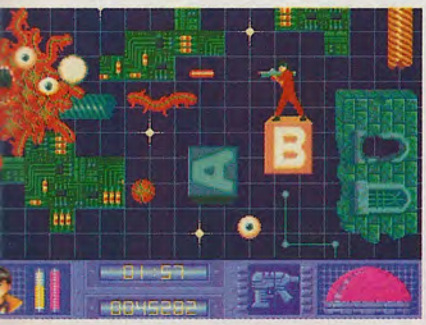


Ο Stewart Bell, πρώην μέλος της Microprose, έκανε μερικές θεαματικές κινήσεις στα τελευταία χρόνια απ'όταν εγκατέλειψε την μεγάλη εταιρία software. Εχοντας μερικά από τα καλύτερα συμβόλαια στην διάθεσή του είχε αυτόματα και μερικά από τα μεγαλύτερα ονόματα σε τίτλους παιχνιδιών που πολλές εταιρίες θα έδιναν όσα όσα γ ια να αποκτήσουν. Το πώς κατάφερε να αποκτήσει το AKIRA είναι μυστήριο αλλά έφτασε η εποχή αυτό το καταπληκτικό κινούμενο σχέδιο να γίνει βιντεοπαιχνίδι. Η ICE ανέλαβε την παραγωγή του. Εξαιτίας της cult υπόστασης της ταινίας/κινούμενο σχέδιο, οι Αμερικανογιάπωνες "ιδιοκτήτες" των δικαιωμάτων της έχουν το δικαίωμα να δουν την παραμικρή οθόνη που κατασκευάστηκε για το παιχνίδι πριν κυκλοφορήσει στην αγορά και αυτό είναι μόνο ένα μέρος του μυστηρίου που καλύπτει το πρόγραμμα AKIRA. Καταλαβαίνετε τώρα τί τραβήξαμε για αποσπάσουμε αυτές τις φωτογραφίες!





Η ταινία στηρίζεται σε μία βίαιη κοινωνία του μέλλοντος όπου μια πόλη ξεφυτρώνει ύστερα από το τρίτο ολοκαύτωμα. Σκιές από το Blade Runner το διαπερνούν δύνοντας στο cyberpunk AKIRA μια διαβολική, σκοτεινή ατμόσφαιρα όπου η βία κυριαρχεί. Το παιχνίδι υποτίθεται ότι συλλαμβάνει την ατμόσφαιρα του φιλμ με ιδιαίτερη λεπτομέρια στα sprites και τα backgrounds. Ακόμα και αν το παιχνίδι δεν καταφέρει πολλά σε επίπεδο gameplay θα πουλήσει με το τσουβάλι. Μόνο και μόνο ότι είναι ένας από τους μεγαλύτερους τίτλους αυτή την εποχή εξασφαλίζει στην ICE εμπορική επιτυχία.





Το παιχνίδι ξεκινάει με μπόλικα χαρακτηριστικά γραφικά στυλ MANGA αλλά αυτό αλλάζει καθώς μςσ το πρόγραμμα είναι platform έχοντας να αποφύγετε πολλές παγίδες, να πηδάτε και να τρέχετε. Ελέγχετε το μικρό σας διαστημόπλοιο και καταστρέφετε τους αντιπάλους σας. Με περιορισμένα πυρομαχικα και χρονικό περιορισμό θα σας δυσκολέψει. Υπάρχει δράση μέσα στην πόλη και μερκά παράξενα σενάρια που μεταδίδουν περίεργα συναισθήματα. Τώρα αν το υπόλοιπο παιχνίδι στέκεται στο ύψος του σεναρίου είναι μια άλλη υπόθεση.

VITAL LIGHT

AMIGA









Ενα περίεργο μάλλον παιχνίδι πού ή θα ενθουσιάσει αυτόν πού παίζει ή θα τον κάνει να βαρεθεί γρήγορα... Τό βασικό μέρος τού παιχνιδιού εξελίσεται στο σκάφος σας όπου πρέπει να δείχνετε ιδιαίτερη προσοχή στις ενδείξεις των οργάνων του σκάφους. Υπάρχει η δυνατότητα να παρακολουθείτε σχεδόν τα πάντα μέσω των οργάνων. Σκοπός σας είναι να διατηρείτε σώα την ασπίδα πού σας διατηρεί στην ζωή. Πρέπει λοιπόν να καταστρέφετε κάθε εμπόδιο πού θα επιβαρύνει ή καλύτερα θα εξασθενεί την ασπίδα. Μεγάλη προσοχή στα χρωματιστά blocks όπως επίσης και σε κάποια συγκεκριμένα εμπόδια πού καμμιά φορά θα εμφανίζωνται γιά να σας δυσκολεύουν τη ζωή. Αυτά τα τελευταία εξοντώνονται δύσκολα ενώ τα πράγματα θα γίνονται γιά σας απελπιστικά όταν δύο και περισσότερα θα μπλοκάρουν τον δρόμο πού βρίσκεστε.Πρέπει να επισημάνουμε τον δύσκολο χειρισμό και επίσης την μάλλον αργή επαναφορά τού "fire" γεγονός πού σίγουρα θα εκνευρίσει πολλούς. Από τα γραφικά θα πρέπει να τονίσουμε ότι δεν υπάρχει κάτι το ξεχωριστό εκτός από τα μικρά ανθρωπάκια όπου το animation πέτυχε απόλυτα. Ο ήχος τέλος είναι απλά λειτουργικός.

INTERVIEW

COMMODORE UK

THINK POSITIVE

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Η μεγάλη αναμονή μοιάζει να φτάνει στο τέλος της. Υστερα από μήνες διαδόσεων και λανθασμένων ανακοινώσεων την στιγμή πού θα διαβάζετε αυτές τις αράδες όλα θα έχουν τελειώσει αφού οι επίσημες ανακοινώσεις αναμένονταν περίπου στα μέσα του Οκτωβρίου. Βέβαια υπάρχουν καλές δικαιολογίες για αυτήν την καθυστέρηση αλλά μετά απο μια δύωρη συζήτηση με το προταθέν νέο αφεντικό της COMMODORE,και παρά το γεγονός οτι με θεωρούν λιγάκι "δύσκολο" γενικότερα όταν παίρνω συνεντεύξεις,όλα τελικά φάνηκαν θετικά. Με τον πυρήνα του αγγλικού προσωπικού να δημιουργεί τα πλάνα για το AMIGA SHOW στο Wembley τον Δεκέμβρη, σταχυολογώντας προς κυκλοφορία νέες λίστες και με τις μεγαλύτερες εταιρείες software να ετοιμάζουν νέο υλικό ίσως η αναμονή να άξιζε...

ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑ ΓΙΑ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΠΑΝΤΑ ΓΝΩΣΤΗ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΕΛΕΙΨΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΑ Η ΜΥΣΤΙΚΟΠΑΘΕΙΑ ΠΟΥ ΤΗΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΖΕΙ. ΕΤΣΙ ΛΟΙΠΟΝ ΑΡΠΑΞΑ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΠΟΥ ΜΟΥ ΔΟΘΗΚΕ ΚΑΙ ΥΠΕΒΑΛΑ ΣΤΟΝ Κ.PLEASANS ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΠΙΟ ΠΟΛΛΕΣ ΑΛΛΑ ΣΙΓΟΥΡΑ ΚΑΙ ΟΥΣΙΩΔΕΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ. ΙΣΩΣ ΑΛΛΩΣΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟΝ ΞΑΝΑΕΒΛΕΠΑ ΠΟΤΕ...

Πρώτα από όλα μου κάνει εντύπωση γιατί υπάρχει αυτή η ασχημη είκονα για την εταιρεία όχι μόνο σε σένα άλλα και στον Τύπο. Αναρωτιέμαι εαν έχετε κάποιο συγκεκριμένο πρόβλημα.

ΚΟΙΤΑΞΤΕ, ΕΧΩ ΕΝΑ 500,500 PLUS,1200 ΚΑΙ ΕΝΑ Α32. "ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΩ" COMMODORE ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΔΕΚΑ ΧΡΟΝΙΑ. ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΥΠΟΒΑΛΛΩ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΘΑ ΗΘΕΛΑΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ. ΜΟΥ ΖΗΤΑΤΕ ΝΑ ΕΙΜΑΙ ΘΕΤΙΚΟΣ ΜΑ ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΩ;

Βλέπω τα πράγματα όπως ακριβώς είναι. Πιστέψτε ότι εγώ όπως και πολλοί άλλοι θέλουν να δούν την εταιρεία να επιβιώνει! Η εταιρεία χαρακτηρίζεται σίγουρα απο τις πάντα προσιτές τιμές όσο και από συμπαγή βάση χρήσεως όμως τούτη τη στιγμή κανείς δεν ξέρει αν μπορεί πιά να υπολογίζει την εταιρεία σαν μια από τις "δυνατές" στο χώρο.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΟΛΛΕΣ ΑΜΦΙΒΟΛΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ,ΠΕΙΤΕ ΜΑΣ ΛΟΙΠΟΝ ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΣΤΙΓΜΗ Ο ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΚΑΙ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ.

Αυτή την στιγμή τον έλεγχο τον έχουν οι επενδυτές όμως στην Αγγλία εγώ και ο κ.Colin Proudfoot έχουμε τον πλήρη έλεγχο. Οταν όμως πρόκειται να γίνει κάποια μεγάλη επένδυση ενημερώνουμε τόσο τους επενδυτές όσο και τον σύμβουλο μας στις ΗΠΑ. Αυτός άλλωστε είναι και ο λόγος που εμείς προσπαθούμε να κινηθούμε λίγο διαφορετικά απο όσο σε άλλους επιτρεπέται. Ο κύριος στόχος μας πάντως είναι να είμαστε έτοιμοι για να ξεκινήσουμε νέα προγράμματα μόλις οι νέες οικονομικές συμφωνίες τελειώσουν. Σχέτικα τώρα με μιά ανακοίνωση που δόθηκε στην δημοσιότητα πρέπει να πω ότι βρέθηκα στην Νέα Υόρκη την περασμένη εβδομάδα και συναντήθηκα με τους μετόχους. Το αποτελέσμα ήταν να αυξήσουμε την προσφόρα μας σε σημείο μάλιστα να είναι και η πιό καλή αυτή την στιγμή.

Πρέπει να πω ότι αντιμετωπίζουμε ένα πρόβλημα που υποχρέωσε τους δικηγόρους μας αλλά και τους οικονομικούς εκκαθαριστές να πάνε στις Φιλιππίνες αφου το κτίριο που βρισκόταν το παλιό μας εργοστάσιο και στο οποίο έχουμε την κυριότητα το διεκδικούν δύο τράπεζες αφού υπαρχει πρόβλημα με κάποια υποθήκη ενω εχει μπεί στη μέση και η κυβέρνηση των Φιλιππίνων. Το θέμα είναι ότι δυστυχώς το κτήριο κατασχέθηκε μαζί με όλα όσα υπάρχουν μέσα και έτσι γιά να βρίσκονται οι ανθρωποί μας σε θέση να μπορούν να διαπραγματευθούν σωστά πρέπει πρώτα να ελεγχθεί τι πράγματι μας ανήκει. Για αυτό το λόγο ψάχνουμε απεγνωσμένα να βρούμε τρόπο να πάρουμε πίσω όλα τα υπάρχοντα μέσα στο κτίριο. Οταν επιστρέψουν στην Νέα Υόρκη

και αν βέβαια δεν έχει συμβεί κάτι αναπάντεχο (να βρεθεί καλύτερη προσφόρα γιά παράδειγμα) τότε θα κινηθούν οι νομικές διαδικασίες όπου όπως προβλέπουμε θα είναι σύντομες και θετικές γιά μας. Πάντως όποιο πρόβλημα και αν προκύψει στην διαδικασία αφού είναι νομίζω γνωστό το περίπλοκο νομικό σύστημα στην Αγγλία στο τέλος ολα θα τελειώσουν ομαλά αφού η μοναδική περίπτωση να χαλάσει η δουλειά είναι να κάνει κάποιος τελευταία στιγμή καλύτερη προσφορά. Το όλο θέμα δεν κρύβει για εμάς κάποιο φόβο απλά δεν θέλουμε να ενοχληθούν οι πιστωτές μας και για αυτο θα προσπαθήσουμε να τελειώνουμε όσο το δυνατόν πιό γρήγορα με τα δικαστήρια. Πρέπει να τελειώσει άλλωστε κάποτε αυτή η υπόθεση που κατάντησε σήριαλ.

Πάντως πρεπει να πω ότι μία άλλη εταιρεία έκανε κάποια προσφορά η οποία περιέπλεξε κάπως τα πράγματα. Σίγουρα το πλέον οικονομικότερο θα ήταν να περάσει κάποιος καιρός χωρίς να υπάρχει ενδιαφέρον από αλλού αφού έτσι σίγουρα θα πετυχαίναμε καλύτερη τιμή. Το βασικό πρόβλημα τώρα είναι ότι οι εκκαθαριστές αρχίζουν να πουλάνε κομμάτι,κομμάτι την εταιρεία και αυτό μπορεί να σημαίνει μεγαλύτερο κέρδος(αν και αυτά τα "κομμάτια" είναι πολύ μεγάλης αξίας) το σωστό θα ήταν όμως να γίνεται μία συμφωνία γιά όλα.

Ποιό το νόημα άλλωστε να αγοράσεις ακόμη και ολα τα "κομμάτια" αν δεν έχεις την άδεια να κατασκευάσεις ή ακόμη και να πουλήσεις το προιόν; Γιά αυτόν τον λόγο πρέπει να υπάρχει μία συνολική συμφωνία. Η προσωπική μου άποψη είναι οτι οι "εκκαθαριστές" ξέρουν ότι η καλύτερη πρόταση από όλες τις απόψεις είναι η δική μας όμως γιά να μπορούν να έχουν ολική κάλυψη ζήτησαν και από κάποιον ειδικό να κάνει μια εκτίμηση. Το ερώτημα είναι τώρα εάν ο ειδικός αυτός υποστηρίξει την απόφαση των "εκκαθαριστών". Αλλος ένας λόγος πού υπήρξε η καθυστέρηση είναι ότι παρά το γεγόνος ότι κάναμε συνολική προσφορά στην επένδυση των Φιλλιπίνων τελευταία στιγμή μας είπαν ότι δεν μπορούν να μας στείλουν αυτά πού αγοράσαμε.Ετσι ήμασταν αναγκασμένοι να αλλάξουμε τα σχέδια μας και παρά το γεγονός ότι δουλεύουμε και σωστά και γρήγορα θα ήταν αδύνατο να μην καθυστερήσουμε. Υπάρχουν εκατοντάδες συστατικά μέρη στο παλιό εργοστάσιο και εώς ότου να αποφασίσουμε τι θα κάνουμε αλλά και τι άλλες "πηγές" μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε θα υπάρξουν κάποιες αλλαγές. Αποφασίσαμε έτσι να παραγχθούν λιγότερες 1200 και 32 και περισσότερες 4000 γιατί χρειάζονται λιγότερα μηχανικά μέρη σε αυτό το μηχάνημα. Ελπιζουμε οτι οι πωλήσεις του θα μας αποφέρουν τα αρχικά έσοδα. Εάν τα καταφέρουν στις Φιλιππίνες τότε σίγουρα θα φτάσουν και εδώ χρήματα ικανά να επηρεάσουν τους πάντες προς το καλύτερο. Εχουν όλα σχεδιαστεί και είναι πιά μόνο θέμα χρόνου αλλά και ικανότητας,σίγουρα,των ανθρώπων μας. Εγώ είμαι ΠΟΛΥ ΑΙΣΙΟΔΟΞΟΣ. Στέλνουμε ήδη προσκλήσεις γιά την γιορτή πού ετοιμάζουμε...



Θα υπάρξει στην αρχή μία έλλειψη προιόντων τόσο στην Αγγλία όσο και στην υπόλοιπη Ευρώπη όπου θα σταλούν περιορισμένες προμήθειες. Οσο πιο γρήγορα γίνει γνωστό ότι η AMIGA έχει μέλλον και αυτό "περάσει" και στο κοινό τόσο πιό γρήγορα θα κινηθούμε και εμείς. Θέλω να περάσω το μύνημα στον κόσμο ότι στις προσεχείς εβδομάδες και μόλις το μέλλον της εταιρείας καταστεί σίγουρο τότε θα πρέπει να περιμένει νέα προιόντα. Δεν θα περιμένουμε και κυρίως δεν θα εξαρτηθούμε από την εορταστική περίοδο αλλά θα ξεκινήσουμε το οικονομικό μας έτος από τον Νοέμβριο.

ΓΙΑΤΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΑΤΕ ΤΟΣΟ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ;

Νομίζω ότι ξεκαθάρισα προηγουμένως ότι όσο λιγότερο ενδιαφέρον υπάρχει γιά κάτι τόσο πιό καλή οικονομική συμφωνία μπορείς να πετύχεις.

ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΑΝΑΔΙΟΡΓΑΝΩΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ ΠΟΥ ΠΡΟΚΥΠΤΕΙ ΕΙΝΑΙ ΠΙΑ ΕΙΚΟΝΑ ΘΑ ΕΧΕΙ ΑΦΟΥ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΙΝΑΙ ΗΔΗ ΑΡΚΕΤΑ ΜΠΕΡΔΕΜΕΝΟ ΕΝΩ ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΠΩ ΕΓΩ ΟΤΙ ΠΟΛΛΟΙ ΔΕΝ ΣΑΣ ΕΧΟΥΝ ΠΙΑ ΕΠΙΣΤΟΣΥΝΗ.

Καταρχήν δεν θα λεγόμαστε πιά COMMODORE. Σε εμάς αρέσει το AMIGA INT. αλλά στους επενδυτές μας το AMIGA CORPORATION. Σίγουρα θα αλλάξει ριζικά ο τρόπος προσέγγισης από την εταιρεία και μάλιστα να σε πληροφορήσω ότι ήδη την στιγμή πού μιλάμε σχεδιάζεται το νέο "look" της. Δεν ξέρω πόσοι έχουν χάσει την εμπιστοσύνη τους όμως νομίζω ότι το δυνατό μας σημείο είναι η AMIGA...

ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΣΗ ΟΤΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΥΠΕΦΕΡΕ ΠΟΛΥ ΑΠΟ ΟΛΗ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΠΩΣ ΣΚΟΠΕΥΤΕ ΝΑ ΠΕΙΣΕΤΕ ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΑΛΛΑ ΚΥΡΙΩΣ ΤΟΥΣ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΟΤΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΕΧΕΙ ΜΕΛΛΟΝ;

Σίγουρα η εταιρεία πέρασε πολλά. Οσο για το δεύτερο σκέλος της ερώτησης πρέπει να σας πω ότι ήδη δύο περιοδικά προσεφέρθησαν να μας βοηθήσουν διαφημίζοντας μας δωρεάν! Ελπίζω να βρεθούν και άλλοι να μας βοηθήσουν με τον ίδιο τρόπο. Αλλωστε ειναι επικερδές τόσο γιά τα περιοδικά όσο και γιά τους αναγνώστες. Πρέπει να μάθετε ότι όπως και αυτοί έτσι και εμείς κάνουμε τον σχεδιασμό μας. Στην μεγάλη γιορτή πού ετοιμάζουμε θα εκπλαγούν οι πάντες όχι μόνο από την δική μας παρουσίαση αλλά και απο όλα όσα οι επενδυτές μας θα ανακοινώσουν! Πιστεύω ακράδαντα ότι θα φύγουν όλοι με την πεποίθηση οτι όχι μόνο έχουμε μέλλον αλλά ότι σύντομα θα γίνει η εταιρεία πολύ ισχυρή!

ΕΧΕΤΕ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΟΡΙΟ ΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΚΑΙ ΠΩΣ ΣΚΕΦΤΕΣΤΕ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΩΝ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ;

Οχι, έχουμε ένα εκτεταμένο όριο γιά αυτή ακριβώς την περίπτωση. Εξάλλου αυτή την ώρα δεν θα υπάρξει κανενός είδους ανταγωνισμός (ειδικά ολόμετωπος). Αλλωστε τα προιόντα της SONY δεν κυκλοφορούν πουθενά φέτος ενώ οι πωλήσεις SEGA,NINTENDO έπεσαν σχεδόν κατακόρυφα. Εάν ψάξεις θα διαπιστώσεις ότι υπάρχουν κάποιες πωλήσεις σε προιόντα hardware αλλά απο software απολύτως τίποτα! Δεν θέλω να κάνω τον έξυπνο όμως εάν δεν παρουσιάσουν καινούργιο μηχάνημα δεν θα μπορούν να είναι ανταγωνίσιμοι. Εμείς θα κινηθούμε βασικά στην αγορά των 1200 πού είναι αποκλειστικά δική μας. Τα πλάνα μας γιά πλήρη ανταγωνισμό με την SONY θα πραγματοποιηθούν τού χρόνου αφού τότε υπολογίζεται να "βγάλουν" νέα προιόντα. Σίγουρα έχουν και αυτοί καλά προιόντα όπως και



εμείς, όμως νομίζω ότι η αγορά μας χωράει όλους και θα χαρώ να δω την SONY να βρίσκεται "μέσα". Πάντως η αγορά όπως την ξέραμε μέχρι τώρα "πεθαίνει"... Ολες οι εταιρείες εκτός από την PSYGNOSIS προσπαθούν να ξεφύγουν!!! Ξαναγυρίζοντας στην SONY θα πρέπει να σας πω ότι ποτέ δεν προσπαθήσαμε να την αντιμετωπίσουμε (όπως και όλους τούς άλλους) με αλλαγές στις τιμές και ειδικά τώρα θα πρέπει να ξοδέψουμε "έξυπνα"... Θα ρίξουμε το βάρος στην χρηματοδότηση των πιό αξιόλογων προιόντων μας.

ΤΩΡΑ ΠΟΥ Η ΒΡΕΤΤΑΝΙΚΗ COMMODORE ΕΠΑΝΑΔΡΑΣΤΗΡΙΟΠΟΙΗΤΑΙ ΕΧΕΤΕ ΕΤΟΙΜΑΣΕΙ ΤΑ ΠΛΑΝΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΚΑΙ ΚΑΤΑ ΠΟΣΟ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟ ΝΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ;

Επιτρεψέ μου να σου εξηγήσω κάποια πράγματα πού πιθανώς να σε κάνουν να εκπλαγείς. Γιά να πείσουμε τους επενδυτές μας να επεκτείνουν όσο το δυνατόν πιό πολύ τις χρηματοδοτήσεις θα οργανώσουμε και θα κινήσουμε τα πάντα αποκλειστικά απο την βρεττανική εταιρεία. Δεν θα αποκλείσουμε φυσικά τις υπόλοιπες αλλά αυτή τη δεδομένη στιγμή μόνο έτσι θα μπορέσουμε να παρουσιάσουμε κέρδη μέσα στο έτος και αυτό δεν είναι ευχή ή δήλωση για να δημιουργηθούν εντυπώσεις αλλά κάτι δεδομένο. Παρά το γεγονός οτι ο χώρος είναι ριψοκίνδυνος οι επενδυτές βλέποντας την προσπάθεια και την πρόοδο στην βρεττανική εταιρεία δεν δίστασαν καθόλου. Εξάλλου δεν θα βάζαμε ποτέ κάποιο στόχο πού θα ήταν πάνω από τις δυνάμεις μας. Εάν υπολογίσεις μάλιστα και την παραγωγή που θα έχουμε εκτός Βρεττανίας και Ευρώπης μαζί με την παραγωγή σε ΗΠΑ και Αυστραλία τότε θα διαπιστώσεις ότι βρισκόμαστε μέσα στις προβλέψεις μας, γεγονός πού δείχνει ότι είμαστε σε καλή κατάσταση.

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΠΕΙΤΕ ΠΟΣΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ 32/1200 ΣΕ ΒΡΕΤΤΑΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ;

Είναι πολύ δύσκολο να ξέρω... Πρέπει να είναι 600000 περίπου σε 1200 στην Ευρώπη και θα πω ένα συντηρητικό νούμερο γιά την Amiga 32... 1650000 παγκόσμια (στις ΗΠΑ δεν υπάρχει καμμία πώληση).

ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΕ ΚΑΙ ΘΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΤΕ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΤΕ ΜΗΧΑΝΕΣ ΣΑΝ ΤΗΝ 4000;

Αναμφισβήτητα θα ρίξουμε το ίδιο βάρος στην 4000 και στα 32/1200 από την πρώτη κιόλας μέρα. Η 4000 είναι εξαιρετικά σημαντική γιά μας.

ΤΕΛΙΚΑ ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΤΙ ΝΕΟ ΚΑΙ ΠΩΣ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΣΤΗΡΙΞΕΤΕ ΤΗΝ Α32; ΕΠΙΣΗΣ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΑ ΑΑΑ ΤΣΙΠ;

Το μόνο νέο πού θα κυκλοφορήσει είναι το " 4000 tower". Δεν θα υπάρξει τίποτε άλλο ως τα Χριστούγεννα. Πιθανώς αργότερα να κυκλοφορήσει το "Tower" αλλά αυτή την στιγμή δεν είμαστε έτοιμοι γιά κάτι τέτοιο. Το τελευταίο πράγμα πού θα θέλαμε είναι να κυκλοφορήσουν προιόντα πού δεν θα έχουν ελεγχθεί απόλυτα. Αυτή την στιγμή έχουμε 17 μηχανικούς στο West Chester που ο καθένας έχει τουλάχιστον εφτά χρόννια προυπηρεσία και μέσα στις προθέσεις μας είναι αμέσως μόλις φτάσουν τα κεφάλαια να αυξήσουμε το προσωπικό σε εξήντα άτομα. Αυτό βέβαια θα μας πάρει τουλαχιστον δύο μήνες γιά να πραγματοποιηθεί. Τότε θα χωριστούν σε δύο ομάδες. Η μία θα αναλάβει την υποστήριξη της παρούσης τεχνολογίας όπως επίσης και δημιουργίας παραγώγων της (AGA τσιπ κτλ.). Θα παραχθεί,για παράδειγμα, το 1200 CD drive οπως και η "επεκταση" του CD 32. Υπολογίζουμε να κυκλοφορήσουν τον Μάρτιο ταυτόχρονα μιάς και ο σχεδιασμός τους έχει ήδη ολοκληρωθεί. Ενώ προωθώ και νέα πράγματα γιά το κοντινό μέλλον. Οσο γιά το AAA θα σου πω ότι είμαστε έτοιμοι γιά να το "βγαλουμε" όμως δυστυχώς δεν υπάρχει τώρα κανένα λειτουργικό σύστημα πού να το "δέχεται" και γιά να κατασκευάσουμε νέο χρειαζώμαστε 18 μήνες. Σε 18 μήνες όμως θα έχει ξεκινήσει η έρευνα στην "Risk tech" γεγονός που μας οδηγεί στην δεύτερη ομάδα. Σκοπός μας είναι να φτιάξουμε με βάση μία κονσόλα παιχνιδιών 64 bit με ενα 4 speed CD disk. Επίσης ενα PC και τέλος έναν πρότυπο σταθμό εργασίας. Γιά να σου δώσω τώρα την εικόνα του τι θα διμιουργήσουμε σου λέω ότι στο πιό ισχυρό μηχάνημα που θα υπάρχει στην αγορά και είναι το Ultra 64 της Nintendo το δικό μας θα σταθεί δίπλα του με το πλεονέκτημα της εικοσαπλάσιας!! ισχύος που θα έχει από αυτό.Σκοπεύουμε επίσης να υποστηρίξουμε πολύ δυνατά την ανάπτυξη του software όχι μόνο γιατί έτσι βοηθείται παράλληλα και το hardware αλλά και επειδή πιστεύουμε ότι είναι και βιώσιμη και επικερδής λύση. Ετσι θα δημιουργήσουμε παράλληλη εργασία στην παλιά και νέα τεχνολογία μοιράζωντας φυσικά και τα χρήματα αναλογικά με απώτερο σκοπό να μετατρέψουμε την παραγωγή σε νέες ιδέες και πλατφόρμες. Νομίζω ότι η τακτική των εταιρειών να επενδύουν στα "σίγουρα" δεν είναι η αρμόζουσα. Εμείς αντίθετα ρισκάρουμε!!

ΕΧΕΤΕ ΚΑΤΗΓΟΡΗΘΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΕΙΨΗ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ ΣΑΣ ΑΠΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΣΕ ΜΟΝΤΕΛΟ ΣΕ ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΜΕ ΤΑ PC.

Ναι, τα PC έχουν πολλούς περιορισμούς. Δεν αρκεί μόνο να αλλάξεις τον επεξεργαστή στα πλαίσια της αναβαθμισής ενός PC. Χρειάζεται να αλλάξεις επίσης πολλά πράγματα όπως για παράδειγμα κάρτα γραφικών, ήχου κλπ. Κάθε τεχνολογικό προιόν έχει διάρκεια ζωής πέντε χρόνια. Η τεχνολογία εξελίσεται ραγδαία.....

ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ Η ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΑΣ ΜΕ ΤΙΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ SOFTWARE; ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΚΑΠΟΙΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΠΟΥ ΔΟΥΛΕΥΟΥΝ ΓΙΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΣ ΠΟΥΜΕ ΣΤΗΝ Α32;

Αυτό πού εγώ θα σας πω είναι ότι μας υποστηρίζουν πολύ δυνατά οι εκδότες ίσως όσο ποτέ στο παρελθόν. Η λίστα με τα νέα παιχνίδια που παράγονται είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή. Αλλωστε το γεγονός οτι είναι μεγάλος ο αριθμός των εταιρείων πού θα εκθέσουν τα προιόντα τους στο AMIGA SHOW τον Δεκέμβρη υπογραμμίζει την υποστήριξη τους.

ΜΕΓΑΛΟΣ Δ

ΤΟ USER ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΓΑΖΙΑ TELECLUB ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΤΩΝ ΕΓΚΑΙ

ΔΩΡΑ: ΣΥΝΟΛΙΚΗΣ ΑΞ



1ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ NEO GEO



2ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ CD 32



3ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ MEGA DRIVE



4ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΦΟΡΗΤΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΜΕ ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΟ CD



5ο-6ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ MASTER SYSTEM



7ο-8ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ NEO GEO



9ο-13ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE



14ο-18ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ CD 32

19ο-23ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ MASTER SYSTEM

ΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Υ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ 23 SUPER ΔΩΡΑ

ΑΣ 800.000 ΔΡΧ

Χριστούγενα έρχονται και το USER δεν θα μπορούσε να αφήσει τους φίλους του χωρίς κάποια δώρα. Ευχαριστούμε θερμά τα καταστήματα TELECLUB (ΑΘΗΝΑ: Θησέως 60 Καλλιθέα, τηλ. 9574371-2, ΒΟΛΟΣ: Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, τηλ. 0421-35449, ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Παναγιώτη Καίσαρη 4 - έναντι Ζουμπουλίου - Τηλ: 0721-94479) για την γενναιόδωρη προσφορά τους.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1) Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΘΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ ΣΕ ΔΥΟ ΤΕΥΧΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ & ΤΟΥ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕΤΕ ΣΤΟ USER.

2) ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ USER ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ.

3) ΔΕΚΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 10-2-95.

4) ΣΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΛΑΒΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ USER ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ ΑΥΤΩΝ 1ου ΚΑΙ 2ου ΒΑΘΜΟΥ.

5) ΕΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΤΕ ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΘΑ ΑΝΑΔΕΙΧΘΟΥΝ ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ.

6) Η ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 ΑΘΗΝΑ, ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΣΥΝΕΝΟΗΣΕΩΣ.

7) ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΜΕΤΑΒΟΛΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΩΝ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΚΥΡΩΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΑΝ ΚΡΙΘΕΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟ ΛΟΓΩ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ.

8) ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 1995.

ΑΠΟ ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΟΘΟΝΕΣ



1) ______________



2) ______________



3) ______________



4) ______________

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

*ΟΛΕΣ ΟΙ ΟΘΟΝΕΣ ΕΧΟΥΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΕΙ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER-GAMER ΣΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΤΕΥΧΗ.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

ΤΟΥ Κ.ΤΣΑΟΥΣΗ

CHIP και FAST RAM — Η αρχιτεκτονική της Amiga απαιτεί η μνήμη να χωρίζεται σε δύο κομμάτια, την CHIP και την FAST μνήμη. Η Amiga εκτός από τον κύριο μικρο-επεξεργαστή διαθέτει και αρκετούς ακόμα ειδικής χρήσης (όπως αναλύσεων οθόνης, ήχου, επιτάχυνσης γραφικών, κλπ). Αυτοί οι εξειδικευμένοι μικροεπεξεργαστές μπορούν να χρησιμοποιούν μόνο την CHIP μνήμη. Βάση αυτής της λογικής, η μνήμη που έχετε για αποθήκευση ήχων, εικόνων, μουσικής, και animation περιορίζεται από την μνήμη CHIP. Ο κύριος μικροεπεξεργαστής μπορεί να χρησιμοποιεί και τα δύο κομμάτια για την αποθήκευση προγραμμάτων και δεδομένων τα οποία δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθούν από τους υπόλοιπους μικρο-επεξεργαστές (βάσεις δεδομένων, λογιστικά φύλλα, κλπ). Μια επίσης σημαντική διαφορά, είναι ότι η FAST μνήμη είναι δύο περίπου φορές πιο γρήγορη από την CHIP (με σημείο αναφοράς τον κύριο μικρο-επεξεργαστή πάντα). Αυτό σημαίνει, ότι αν έχετε, για παράδειγμα, μια A1200 χωρίς FAST μνήμη, τότε προσθέτοντας έστω και λίγη θα διπλασιάσετε την ταχύτητα του υπολογιστή (προσοχή: και η PCMCIA μνήμη είναι FAST, αλλά είναι 16 bit, όχι 32 πράγμα που δεν θα βελτιώσει την ταχύτητα).

OCS (Old Chip Set), ECS (Enhanced Chip Set) και AGA (Andanced Graphics Array) — Αυτά τα τρία ακρόνυμα χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν τις εκδόσεις των συνεπεξεργαστών ειδικής χρήσης (γραφικών, ήχου, κλπ) που διαθέτει η Amiga. Τα OCS και ECS είνα ι παρόμοια με βασική διαφορά ότι τα OCS επιτρέπουν μόνο 512KB μνήμης CHIP ενώ τα ECS 1MB στα τότε παλιά μοντέλα (A500, A500+, A2000) και 2MB στα νεότερα (A600, A3000). Επίσης, με τα ECS εμφανίστηκαν στην Amiga οι αναλύσεις VGA, δηλαδή αναλύσεις οθόνης που δεν τρέμουν αλλά απαιτούν την χρήση ενός VGA ή MULTISYNC monitor.

Τα AGA είναι ουσιαστικά η μεγάλη βελτίωση. Η μνήμη CHIP σταθεροποιήθηκε στα 2MB για όλα τα μοντέλα, η παλέτα από 4096 χρώματα έγινε 16 εκατομμύρια, τα χρώματα που μπορούν να απεικονιστούν ταυτόχρονα σε κάποια ανάλυση αυξήθηκαν από 4, 16, 32, 64 (ανάλογα με την ανάλυση) σε 256 για όλες τις αναλύσεις, το HAM από 4096 χρώματα έγινε 256000 ως 720000 (περισσότερα όσο ανεβαίνουν οι αναλύσεις) και μπορεί πλέον το HAM να εμφανιστεί σε οποιαδήποτε ανάλυση ακόμα και στην 1440x560, όλες σχεδόν οι αναλύσεις μπορούν να εμφανιστούν σε VGA monitors (χωρίς τρέμουλο) και τέλος οι αναλύσεις VGA επιβαρύνουν το ίδιο την ταχύτητα του μηχανήματος με τις απλές αναλύσεις. Επίσης όλοι οι επεξεργαστές είναι πολύ πιο γρήγοροι, για παράδειγμα, μια A1200 με ανάλυση 640x512 στα 256 χρώματα είναι πολύ πιο γρήγορη από μια A3000 με ανάλυση 640x512 στα 16 χρώματα (πιο γρήγορη μόνο στα γραφικά βέβαια).

PAL, NTSC, VGA — Η μεγάλη καινοτομία της Amiga ήταν πάντα ότι μπορούσε να αλλάξει τον συγχρονισμό του σήματος video με το οποίο επικοινωνεί με την οθόνη της. Αυτό που μας ενδιαφέρει στην Ελλάδα για σωστή εγγραφή του σήματος σε κάποιο video είναι το PAL. Το NTSC είναι για την Αμερική ενώ το VGA είναι μόνο για οθόνες υψηλής ευκρίνιας και χρησιμοποιείται μόνο από υπολογιστές. Για όσους ενοχλούνται από το τρέμουλο των αυξημένων αναλύσεων PAL, τους λέμε ότι ΕΤΣΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΣΩΣΤΗ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΕ VIDEO, ΜΕ ΤΡΕΜΟΥΛΟ! Μια αυξημένη ανάλυση σημαίνει ότι μία εικόνα γράφεται στην οθόνη σε δύο φάσεις, μία για τις μονές γραμμές κ αι μια για τις ζυγές. Επειδή τώρα αυτές οι δύο εγγραφές γίνονται με αρκετή χρονική καθυστέρηση (η οποία καθορίζεται από τη συχνότητα του ηλεκτρικού δικτύου (50Hz στην Ευρώπη) το ανθρώπινο μάτι συντονίζεται και βλέπει την εικόνα να τρέμει.

Για να το διαπιστώσετε, ανοίξτε μια εικόνα NTSC αυξημένη. Η συχνότητα γίνεται αυτόματα 60Hz, η κάθετη ανάλυση μικραίνει ελαφρώς, τρέμει σημαντικά λιγότερο, αλλά αν το γράψετε στο video σας, θα πάρετε σκουπίδια!

LORES, HIRES, SUPERHIRES (χαμηλή, υψηλή, πολύ υψηλή) — Αυτά είναι τρία διαφορετικά ονόματα για τις τρεις διαφορετικές αναλύσεις στην οριζόντια διάσταση. LORES σημαίνει 320 pixels, HIRES 640 pixels, SUPERHIRES 1280 pixels.

Για μοντέλα που δεν έχουν AGA συνεπεξεργαστές, όσο μεγαλώνει η οριζόντια ανάλυση λιγοστεύουν τα διαθέσιμα χρώματα. Ετσι, η LORES ανάλυση δίνει 32 χρώματα, η HIRES 16, η SUPERHIRES 4. Μοντέλα με AGA συνεπεξεργαστές μπορούν να έχουν 256 χρώματα ή και HAM/HAM8 σε όλες τις αναλύσεις.

INTERLACED, NON INTERLACED (αυξημένη, μη αυξημένη) — Αυτά τα ονόματα χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν δύο διαφορετικά πράγματα. Το ένα είναι η ανάλυση στην κάθετη διάσταση που είναι 256 για PAL μη αυξημένη και 512 για PAL αυξημένη. Το άλλο είναι μια μέθοδος εγγραφής της εικόνας στο καθοδικό σωλήνα της τηλεόρασης (δείτε PAL, NTSC, VGA). Σημειώστε ότι μια εικόνα με ανάλυση 256 κάθετα μπορεί να είναι αυξημένη (δηλαδή να τρέμει) και απαιτείται να είναι έτσι αν το σήμα πρόκειται να εγγραφεί από κάποιο video.

HAM, HAM8 (Hold And Modify) — Η μοναδική λύση για να χρησιμοποιήσετε χιλιάδες χρώματα στις εικόνες σας, είναι η τεχνική HAM. Το HAM εμφανίζει 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, ενώ το HAM8 από 256000 ως και 720000 επιλεγμένα από 16 εκατομύρια. Επίσης το HAM8 μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε ανάλυση και δίνει περισσότερα χρώματα όσο οι αναλύσεις μεγαλώνουν, ενώ το απλό HAM μπορεί να εφαρμοστεί μόνο στις χαμηλές αναλύσεις (320 pixels οριζόντια) και ο αριθμός των χρωμάτων του είναι σταθερός. Βέβαια το HAM8 απαιτεί την ύπαρξη των AGA συνεπεξεργαστών.

Στις τεχνικές HAM το χρώμα του κάθε pixel περιορίζεται και διαμορφώνεται από τα χρώματα των γειτονικών του. Αυτό μπορεί να ακούγεται περιοριστικό, αλλά στην πράξη προσφέρει μια έξυπνη λειτουργία που έχει χαρακτηριστεί από πολλούς σαν "φυσική χρωματική εξομάλυνση." Χρησιμοποιούμε αυτές τις τεχνικές σε περιπτώσεις που το αντικείμενο της εργασίας μας έχει να κάνει με ψηφιοποιημένες φωτογραφίες ή εικόνες video. Σημειώστε ότι το HAM8 τόσο λόγο της ποσότητας των χρωμάτων που επιτρέπει να εμφανιστούν ταυτόχρονα, όσο και των αναλύσεων στις οποίες μπορεί να εφαρμοστεί, δίνει εξαίρετη ποιότητα εικόνας η οποία μπορεί να συγκριθεί επιτυχώς με αναλύσεις πραγματικού χρώματος (16 εκατομύρια χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη), κι αυτό γιατί στην πράξη ακόμα και η πιο τέλεια εικόνα υπολογιστή χρησιμοποιεί περίπου 2 με 3 χιλιάδες χρώματα επιλεγμένα από 16 εκατομύρια.

EHB (Extra Half Bright) — Μια επίσης έξυπνη τεχνική είναι αυτή που μας επιτρέπει να διπλασιάσουμε την ποσότητα των χρωμάτων που μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη με τον περιορισμό ότι τα μισά από τα χρώματα θα είναι οι σκούρες αποχρώσεις των άλλων μισών. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται συνήθως για να αυξήσει τα χρώματα των χαμηλών αναλύσεων από 32 σε 64 (OCS, ECS). Σε μηχανές με AGA συνεπεξεργαστές το EHB δεν έχει πρακτικά καμια χρήση.

Overscan — Η Amiga έχει την δυνατότητα να "ανοίξει" την οθόνη

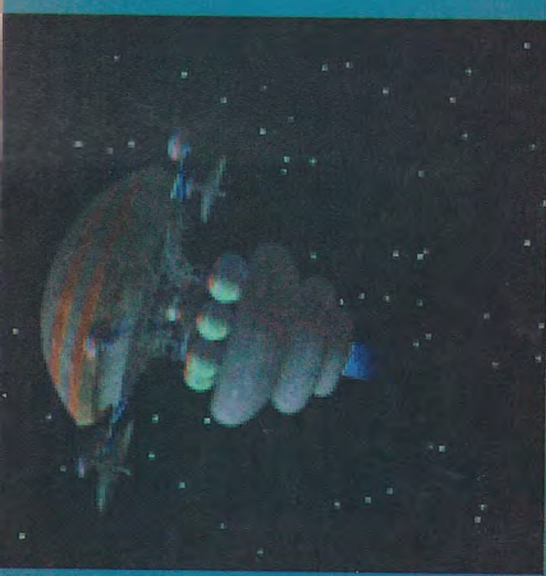
της οριζόντια και κάθετα έτσι ώστε να επεκτείνεται και εκτός της ορατής περιοχής της οθόνης ή της τηλεόρασης. Αυτή η τεχνική ονομάζεται Overscan ή εκτεταμένη σάρωση.
Χρησιμοποιούμε αυτή την τεχνική αν θέλουμε διάφορα αντικείμενα να "μπουν" μέσα στην οθόνη και όχι να εμφανιστούν σε κάποιο σημείο ως δια μαγείας. Το overscan μπορεί να πάρει διάφορες τιμές έτσι ώστε να καλύψει διάφορες ανάγκες. Σημειώστε ότι τουλάχιστον για τα μοντέλα με OCS ή ECS συνεπεξεργαστές, η εκτεταμένη σάρωση προκαλεί μια μείωση στην ταχύτητα των συνεπεξεργαστών ιδίως αν την χρησιμοποιήσουμε στις μέγιστες τιμές της.
Πως να επιλέξετε την ανάλυση της οθόνης — Υπάρχουν αρχικά δύο σταθερές. Πρώτη η μέθοδος PAL. Δεύτερη η μέθοδος INTERLACED (ο όρος INTERLACED χρησιμοποιείται εδώ για να περιγράψει ότι πρέπει η οθόνη σας να τρέμει ακόμη κι αν η κάθετη ανάλυση είναι 25 6 pixels. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε αυτήν την λειτουργία από τις επιλογές του Scala).
Οι παράμετροι τώρα περιορίστηκαν στους εξής: Οριζόντια και κάθετη ανάλυση, ποσότητα χρωμάτων.
Αν ο υπολογιστής σας δεν έχει AGA συνεπεξεργαστές και πρέπει να εμφανίσετε εικόνες με όσο το δυνατόν πιο πολλά χρώματα (φωτογραφίες για παράδειγμα) τότε περιορίζεστε σε χαμηλή οριζόντια ανάλυση (320 pixels) HAM. Σ' αυτή τη περίπτωση, προσπαθείστε να χρησιμοποιείτε αυξημένη κάθετη ανάλυση (512 pixels) ώστε να αντισταθμιστεί λίγο ο μικρός αριθμός pixels της οριζόντιας διάστασης.
Για όλες τις άλλες περιπτώσεις ή αν ο υπολογιστής σας είναι AGA υπάρχουν οι εξής παρατηρήσεις:
α. Προσπαθείστε να χρησιμοποιείτε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ανάλυση οριζόντια και κάθετα. Η Amiga παρέχει αξιόλογες αναλύσεις και σε μερικές περιπτώσεις μοναδικές για τον κόσμο του video. Σας προτείνουμε να χρησιμοποιείτε πάντα, ή όσο το δυνατόν πιο πολύ, HIRES INTERLACED (640x512) με πλήρες overscan (723x546). Η ανάλυση αυτή δίνει πολύ καλή ευκρίνια, αντάξια των επαγγελματικών συστημάτων που βλέπουμε συχνά στη τηλεόραση. Θεωρείστε ότι αυτή η ανάλυση είναι η ελάχιστη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επαγγελματική χρήση.
β. Επιλέξτε με σύνεση τον αριθμό των χρωμάτων. Σε όλους μας αρέσει να βλέπουμε χιλιάδες χρώματα στην οθόνη, αυτό όμως σίγουρα θα το πληρώσουμε σε ταχύτητα. Για τις περισσότερες των περιπτώσεων 16 ή 32 χρώματα είναι αρκετά και με μια σωστή επιλογή του ς και με χρήση μεθόδων εξομείωσης χρωμάτων (dithering) μπορούμε να πετύχουμε εκπληκτικά αποτελέσματα.
γ. Αν δεν έχετε πραγματικά ανάγκη το HAM/HAM8 μην το χρησιμοποιήσετε. Οι τεχνικές HAM απαιτούν ιδιαίτερους υπολογισμούς για να γραφτεί κάτι στην οθόνη. Αν δεν έχετε κάποιο γρήγορο μοντέλο (68030/040) αποφύγετε την χρήση του HAM. Ακόμα και τα μικρά AGA μοντέλα μπορούν να χρησιμοποιήσουν 256 χρώματα σε όλες τις αναλύσεις που σίγουρα θα καλύψουν τον όγκο των αναγκών σας.
Εικόνες (Pictures) — Με τον όρο εικόνες εννοούμε εδώ πλήρων διαστάσεων οθόνες οι οποίες χρησιμοποιούνται σαν φόντο.
Το Scala χρησιμοποιεί τα χαρακτηριστικά μιας εικόνας για να καθορίσει την ανάλυση της οθόνης, πράγμα που σημαίνει ότι τα χαρακτηριστικά της δημιουργίας μας πρέπει να είναι καθορισμένα πολύ πριν φτάσουμε στο στάδιο της σύνδεσης των διαφόρων τμημάτων στο Scala.
Μεγάλη προσοχή πρέπει να δοθεί στα χρώματα αλλά και το θέμα του φόντου, τα οποία δεν πρέπει να αποσπούν την προσοχή του χρήστη/θεατή. Είναι καλύτερο να χρησιμοποιούμε κάποια αφηρημένα θέματα με απαλά χρώματα ή κάποια επαναλαμβανόμενα σχήματα που θα δώσουν την αίσθηση ταπετσαρίας, χαρτιού, μαρμάρου κ.λπ.
Για την κατασκευή της εικόνας μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφορα προγράμματα με καλύτερα τα Brilliance 2.0, DeluxePaint 4.6, PersonalPaint 6.0 αλλά και διάφορα εξειδικευμένα όπως το ProFills το οποίο ειδικεύεται στην κατασκευή φόντων ή το ArtDepartment 2.5 το οποίο μπορεί να εφαρμόσει καταπληκτικά εφφέ σε εικόνες με σκοπό την δημιουργία φόντων (όπως για παράδειγμα την απόδοση μιας εικόνας σε μορφή ανάγλυφου μάρμαρου).
Η τυποποιημένη μέθοδος αποθήκευσης εικόνων για την Amiga είναι τα αρχεία IFF (Interchange File Format) τύπου ILBM τα οποία θα σας επιτρέψουν να χρησιμοποιήσετε αυτές τις εικόνες σε οποιοδήποτε πρόγραμμα της Amiga. Τα αρχεία αυτά περιέχουν πληροφορίες για όλα τα χαρακτηριστικά μιας εικόνας από την ανάλυση της οθόνης μέχρι τα επιλεγμένα χρώματα. Επίσης με τη χρήση διαφόρων προγραμμάτων μετατροπής εικόνων (όπως το HamLabPlus αλλά και το ArtDepartment) μπορείτε να μετατρέψετε εικόνες από και προς άλλους τύπους αποθήκευσης εικόνων που υπάρχουν στους διάφορους τύπους υπολογιστών.
Palette — Είναι πιθανό σε μερικές περιπτώσεις να θέλετε να μεταφέρετε τις χρωματικές επιλογές μιας εικόνας σε κάποια άλλη. Γι' αυτό το σκοπό υπάρχουν τα αρχεία Palette. Και αυτά τα αρχεία είναι της μορφής IFF, δεν περιέχουν όμως πληροφορίες ανάλυσης οθόνης.
Brush — Οι βούρτσες είναι κομμάτια μιας εικόνας (ή ακόμα και ολόκληρες εικόνες) οι οποίες όμως συγκαταλέγονται στα κινητά μέρη του Scala. Με άλλα λόγια μια βούρτσα ή μια εικόνα η οποία επιλέγεται σαν βούρτσα, μπορεί να έχει κίνηση ή εφφέ παρουσίασης και να αναμειχθεί με κείμενο ή άλλες βούρτσες.
Οι βούρτσες μπορούν να έχουν ένα δικό τους σετ χρωμάτων, τελείως διαφορετικό από αυτό του φόντου. Αυτό μπορεί να δημιουργήσει σύγχυση σε μερικές περιπτώσεις μιας και η κάθε ανάλυση έχει περιορισμένο αριθμό χρωμάτων. Για να λύσει το πρόβλημα, το Scala μπορεί να αναλύσει όλες τις εικόνες για τις χρωματικές τους ιδιαιτερότητες και να δημιουργήσει μια νέα παλέττα χρωμάτων η οποία να ικανοποιεί όλες τις εικόνες/βούρτσες αλλά και το φόντο.
Animation — είναι μια ακολουθία από εικόνες οι οποίες όταν προβληθούν η μια μετά την άλλη δίνουν την αίσθηση της κίνησης. Ένα από τα μεγάλα πλεονεκτήματα του Scala είναι ότι μπορεί να αναπαράγει animations σε πολύ υψηλές ταχύτητες και με την επιλογή μάλιστα, της κατευθείαν αναπαραγωγής από τον σκληρό δίσκο (χωρίς να χρειαστεί να φορτώσετε όλο το animation στην μνήμη).
Το Scala μπορεί να χειριστεί animations με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι στην θέση του φόντου πράγμα που σημαίνει ότι η συγκεκριμένη κάρτα δεν θα μπορεί να δεχτεί πάνω της ούτε κείμενο αλλά ούτε και βούρτσες, και ο δεύτερος στην θέση μιας βούρτσας (animbrush), που σημαίνει ότι το animation θα μπορεί να αναμειχθεί με κείμενο, στατικές εικόνες και εφφέ πραγματικού χρόνου.
Μπορείτε να κατασκευάσετε animations από δεκάδες προγράμματα, μεταξύ των οποίων τα Brilliance 2.0 και DeluxePaint 4.6, όπως μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε κάποια προγράμματα που ειδικεύονται σε video εφφέ για την κατασκευή animations όπως το Adorage (από εδώ μπορείτε για παράδειγμα να δώσετε την κίνηση μιας σημαίας σε οποιαδήποτε εικόνα αλλά και εκατοντάδες άλλα εφφέ). Μια τρίτη επιλογή είναι να χρησιμοποιήσετε προγράμματα εξομείωσης πραγματικού κόσμου, τα γνωστά σε όλους μας Imagine και Real3D, από τα οποία μπορείτε να κατασκευάσετε φουτουριστικά animations όπως αυτά που συνηθίζονται καθημερινά στα Ελληνικά κανάλια τηλεόρασης.
Τα animations αποθηκεύονται και αυτά σε αρχεία IFF τύπου ANIM. Το Scala περιέχει έναν επεξεργαστή animations, το AnimLab, από το οποίο μπορείτε να "σπάσετε" ένα animation σε εικόνες και να το ξαναενώσετε αργότερα, ή απλά να αλλάξετε τις παραμέτρους και τα χαρακτηριστικά του.
Ήχοι (Sounds) — Το Scala υποστηρίζει ήχους σε αρχεία IFF τύπου 8SVX. Αν και υπάρχουν μεγάλες βιβλιοθήκες public domain με έτοιμους ήχους για κάθε σχεδόν ανάγκη, μπορείτε να ψηφιοποιήσετε τους δικούς σας με έναν απλό sampler και κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου, όπως το Audio Master IV, Techno Sound Turbo 2 και δεκάδες άλλων. Επίσης, μπορείτε να δημιουργήσετε εφφέ πάνω στους ήχους σας έτσι ώστε ακόμα και οι ήχοι να είναι μέσα στο σενάριο της δουλειάς σας.
Μουσική (Music Modules) — Τα music modules είναι κομμάτια μουσικής που αποτελούνται από ψηφιοποιημένους ήχους και νότες. Το πρότυπο πρόγραμμα δημιουργίας αυτών των κοματιών είναι το ProTracker, ένα public domain πρόγραμμα, το οποίο μπορείτε να βρείτε εύκολα σε εκατοντάδες παραλαγές. Μπορείτε επίσης να βρείτε χιλιάδες κομμάτια μουσικής, μέχρι και τα τελευταία hits σε διασκευή, ιδιαίτερα αξιόλογης ποιότητας (αμφιβάλλω αν θα υπάρξει κάποιος που θα καταλάβει ότι πρόκειται για μουσική από υπολογιστή), με τα οποία μπορείτε να πλαισιώσετε τη δουλειά σας και να της δώσετε μια καταπληκτική αίσθηση ζωντάνιας. Επίσης, αν έχετε κάποια μουσική φλέβα, μπορείτε να συνθέσετε μουσική με τη χρήση των παραπάνω προγραμμάτων.***Από την AC Software Engineering***
και τον Τσαούση Κώστα.
Δημιουργούς του Ελληνικού Workbench.

OUTPOST

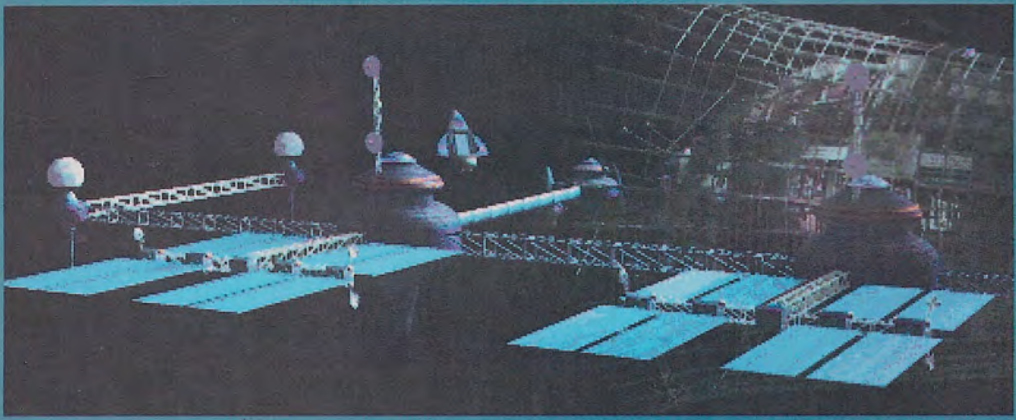
HOUSE	OUTPOST
FORMAT	SIERRA ON LINE
TEST	486/66 DX2- 8MB MEMORY - Sound Blaster 16 BASIC

της Ε.ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ

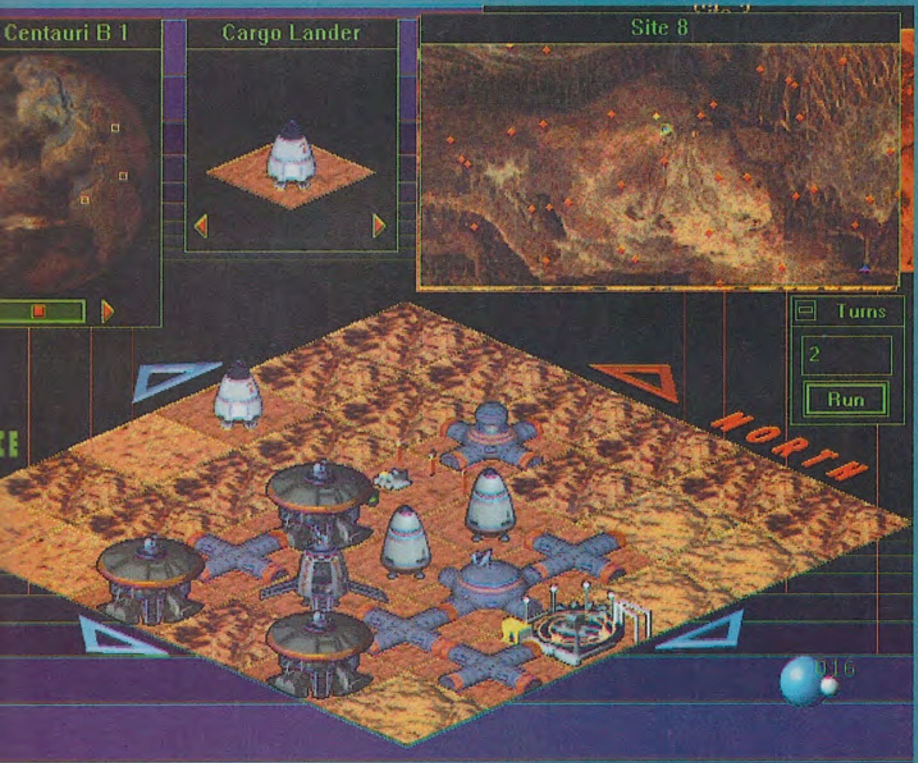
Μόλις άκουσα τον τίτλο μου ήρθε κατ'ευθείαν στο μυαλό ένα απομακρυσμένο φυλάκιο τέρμα θεού... Δεν έπεσα και πολύ έξω φυσικά αφού το παιχνίδι εξελίσσεται αρκετά ΜΑΚΡΥΑ. Ολα ξεκινάνε στο διάστημα εν έτος XXXX AD. Η ιστορία γνωστή δυστυχώς) ο πλανήτης Γη δεν τα πάει και τόσο καλά με αποτέλεσμαο άνθρωπος να αρχίζει να ψάχνει για μια καινούργια κατοικία με περισσότερα resources. Ετσι λοιπόν μια ομάδα εκπαιδευμένων ανθρώπων μαζεύουν τα μπογαλάκια τους, μπαίνουν σε ένα διαστημόπλοιο και την κάνουν προς το άγνω-



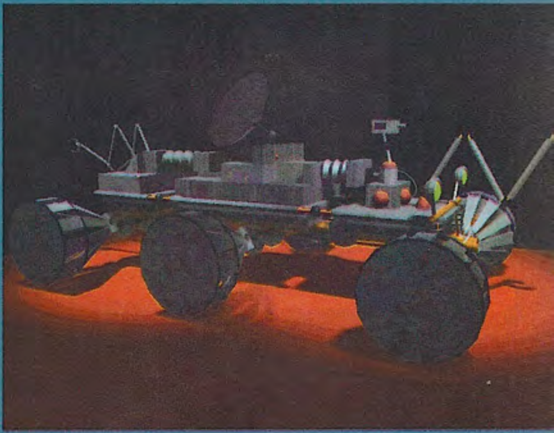




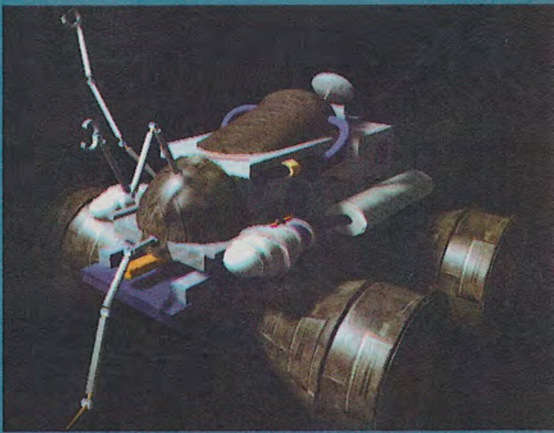
στο με βάρκα την ελπίδα! (χμμ κάπου το έχω ξανακούσει αυτό). Δυστυχώς το "έργο το έχουμε ξαναδεί". Το γνωστό σενάριο με τους γήινους που την κοπανάνε στο άγνωστο για κάτι καλύτερο αφού η κακομοίρα η Γη έχει για ακόμη μια φορά τα μαύρα της τα χάλια. Εκτός όμως αυτής της μικρής λεπτομέρειας που είναι στα



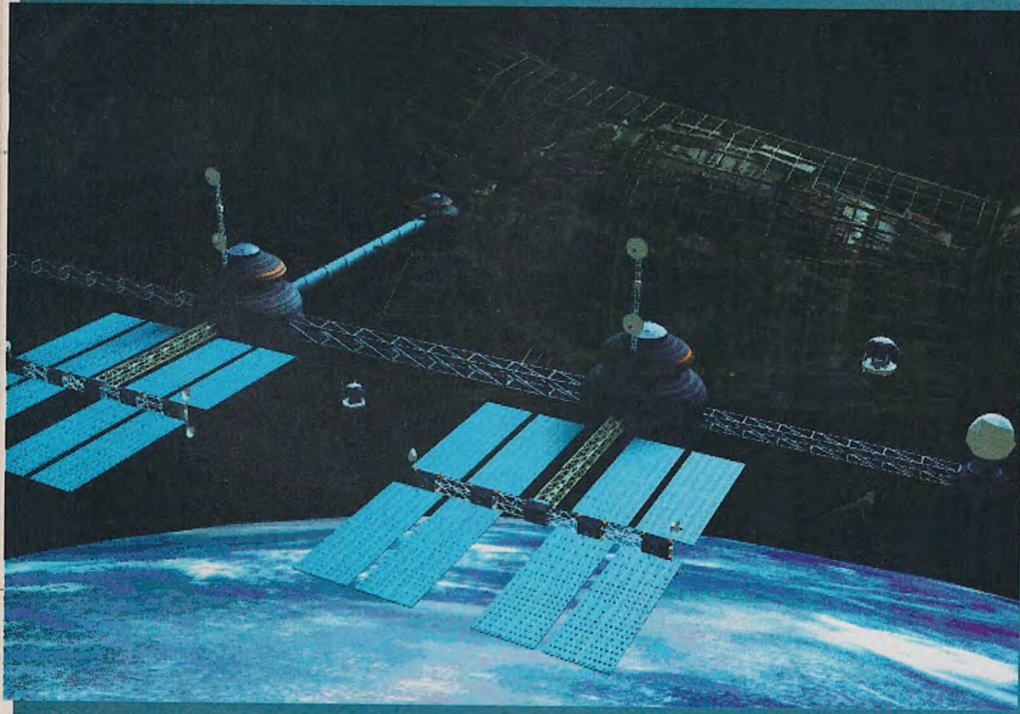








"κατά ας πούμε" του παιχνιδιού μπορώ να πω ότι δεν βρήκα και πολλά άλλα"-". Από ένα σημείο και πέρα το παιχνίδι αποκτά μια καταπληκτική ροή με ένα σενάριο που αρχίζει σιγά σιγά να καθηλώνει τον χρήστη αφού όπως θα δείτε και εσείς διάφορα περίεργα θα γίνονται όσο περισσότερο παίζετε.

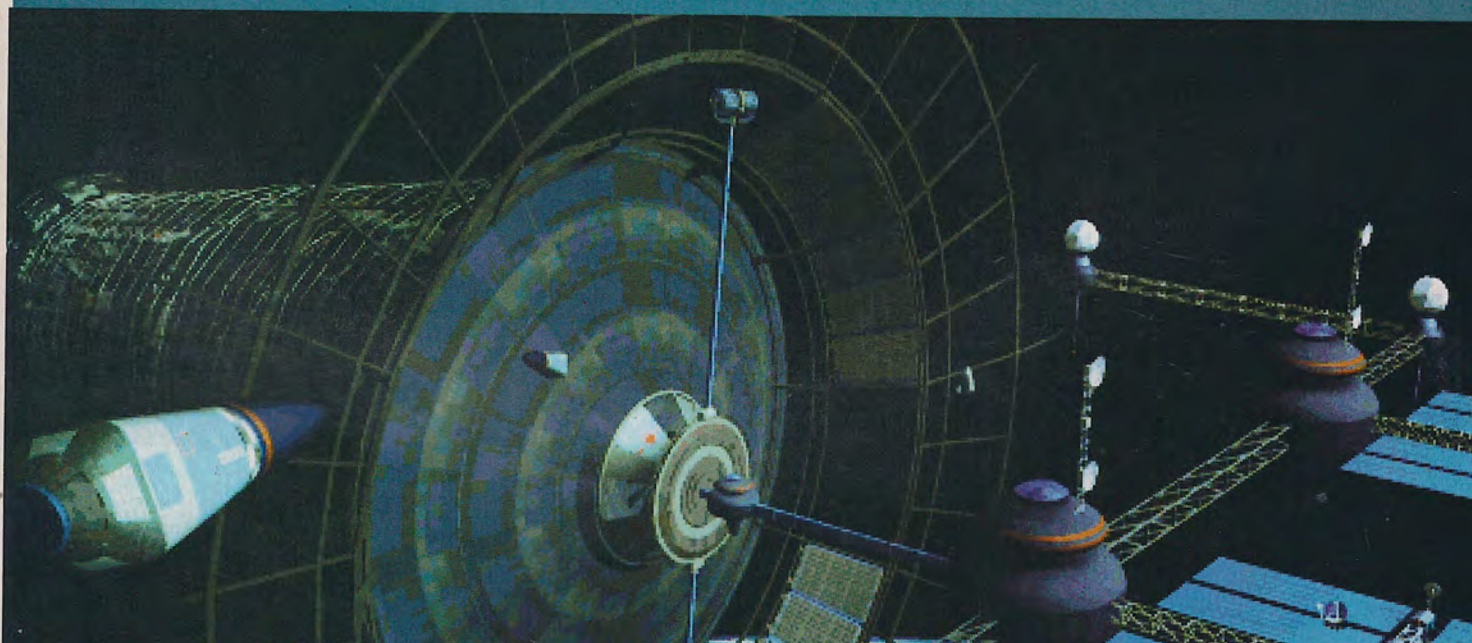


Ξεκινώντας το παιχνίδι θα πρέπει να διαλέξετε κάποια ηλιακά συστήματα που θα παίξουν σημαντικό ρόλο στην διάρκεια τουπαιχνιδιού, όπως το A,B του κενταύρου στα οποία θα πρέπει νααναπτύξετε κάποιους διαστημικούς σταθμούς και να τους δώσετε ζωή. Κάτι που σίγουρα θα σας σπάσει τα νεύρα είναι τα ΑΠΕΙΡΑ στην κυριολεξία μενού του παιχνιδιού τα οποία ακόμα και στις πρώτες επιλογές θα σας κάνουν να χαθείτε τόσο πολύ που είμαι σίγουρη ότι θα σκεφτείτε πολλές μα πολλές φορές να κάνετε Quit μέσα στα πρώτα 5 λεπτά παιχνιδιού.

Τα υλικά, τα resources, οι πλανήτες, τα ηλιακά συστήματα και όλες αυτές οι λεπτομέρειες και οι ακρίβειες που αρχίζουν να εμφανίζονται σιγά σιγά στο παιχνίδι δημιουργούν αρκετή ένταση και εκνευρισμό.

Αν όμως είστε δυνατόςχαρακτήρας και επίμονος (..είστε!) θα δείτε ότι το παιχνίδι καιτο interface του σιγά σιγαθα εξοικειωθεί με εσάς και όλα θαείναι πολύ πιο εύκολα.

Οπως θα δείτε και μόνοι σας όταν θαέχετε πλέον δημιουργήσει κάπου μια βάση και αρχίσετε να παράγε-



ΓΕΝΙΚΑ

Πιστεύω ότι το Outpost είναι από τις καλύτερες εμφανίσεις στοτέλος του 1994 κλείνοντας άλλο ένα μεγαλειώδες χρόνο στον χώροτων υπολογιστών. Σίγουρα αξίζει να το αγοράσετε και να είστε100% σίγουροι ότι τα λεφτά σας θα πιάσουν οποσδήποτε τόπο χωρίςκαμμία αμφιβολία.

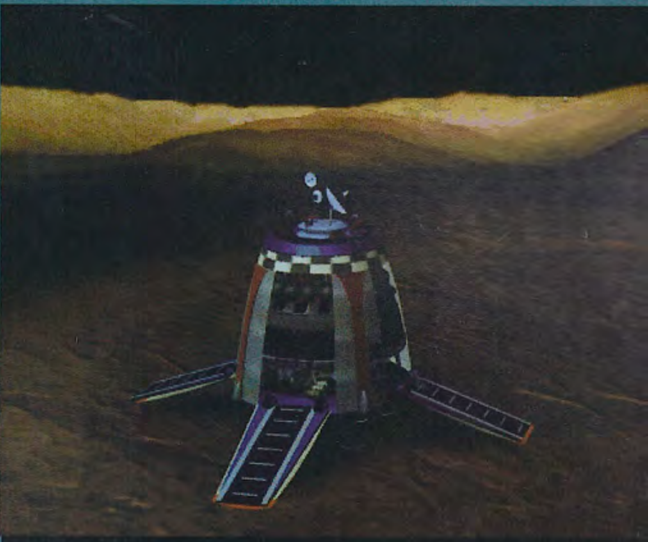
teresources, με λίγα λόγια δηλαδή, όταν καταφέρετε να κάνετε την ζωήνα κυλάει θα δείτε ότι μπορείτε να κινηθείτε τόσο εύκολα στοπαιχνίδι σε σχέση με την αρχή, που θα νομίζετε ότι παίζετε ένααλλο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ

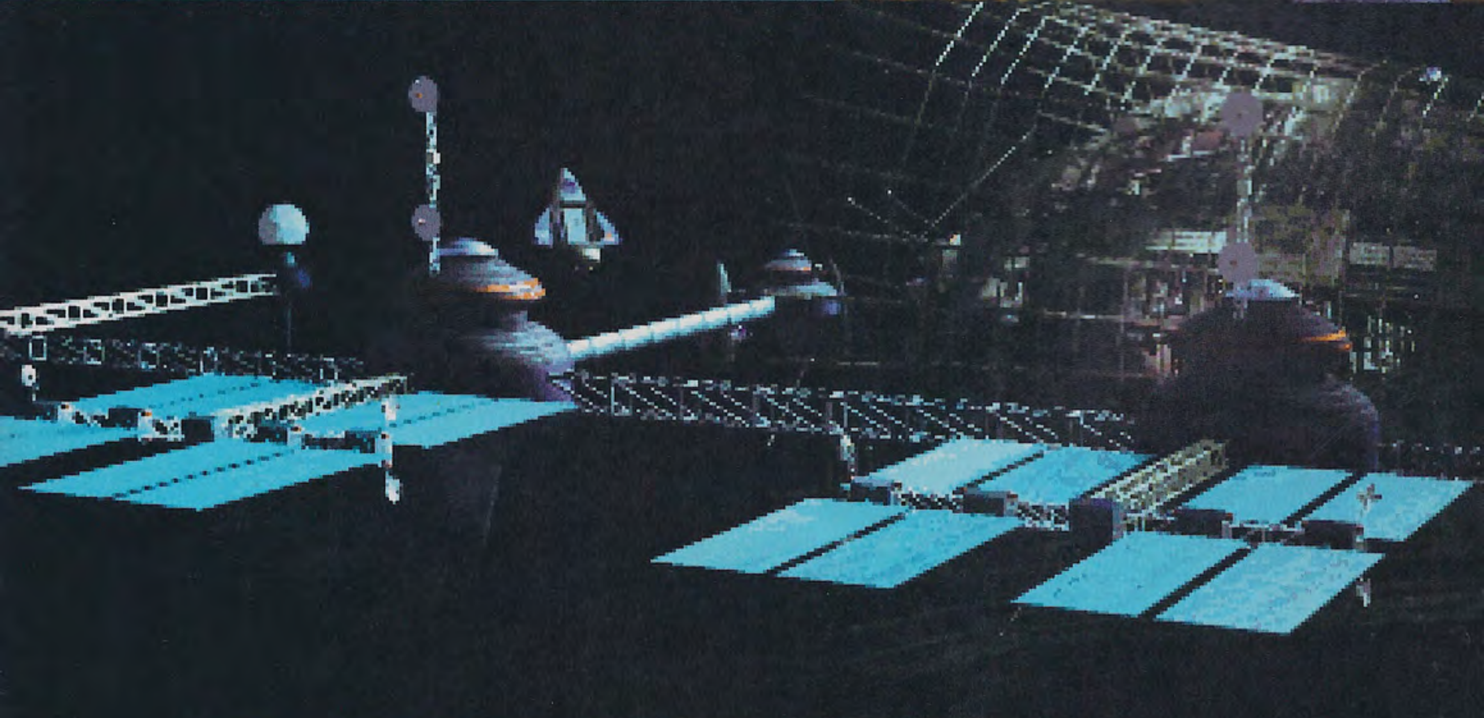
Μετά από μια αρκετά σύντομη εισαγωγή το παιχνίδι μας μεταφέρει σε ένα διαστημόπλοιο το οποίο ψάχνει να βρει ένα πλανήτη ο οποίος να μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις των γήινων. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, με μεγαλύτερο αυτού την ανάλυση, αφού το πρόγραμμα τρέχει αποκλειστικά και μόνο μέσα από windows με αποτέλεσμα να αφήνει εσάς να διαλέξετε την ανάλυση που σας ταιριάζει περισσότερο. Το τέστ έγινε σε ανάλυση 800X600X16.7M Color και μπορούμε να πούμε ότι το αποτέλεσμα ήταν τρομερά ικανοποιητικό. Να προσθέσουμε ακόμα ότι μεγάλη εντύπωση έκανε και το δέσιμο των 2d με τα 3d graphics. Παραδέχομαι ότι η Sierra έκανε ακόμα μια επιτυχημένη προσπάθεια στο χώρο των space strategic game ύστερα από ένα τρομερο Alien Legacy.

ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα αρχίζουν και γίνονται ακόμα καλύτερα. Δεν μπορείτε να φανταστείτε πως ένοιωσα όταν άκουσα την φωνή του κεντρικού computer να μου ζητάει ID... ήταν το κάτι άλλο. Μουθύμισε κατευ-







θείαν την φωνή από τον κεντρικό υπολογιστή του Alien την "Mother" όπως λεγότανε.

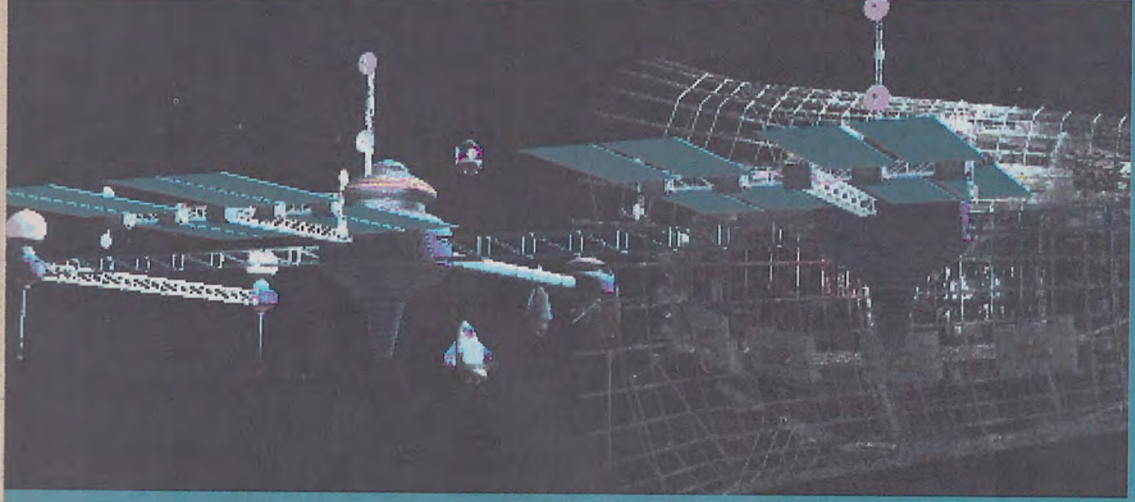
Το μόνο που με "ψιλοστεναχώρησε" ήταν ότι οι μουσικές επενδύσεις του παιχνιδιού είναι σχετικά λίγες, αλλά πιστέψτε με η ποιότητά τους αγγίζει το τέλειο (με SB-16 φυσικά που έγινε το test). Φυσικά το παιχνίδι υποστηρίζει σχεδόν όλες τις κάρτες ήχου, απόAd-lib μέχρι SB, SB Pro, SB16, Roland LAPC1, Roland MT32 κ.λ.π

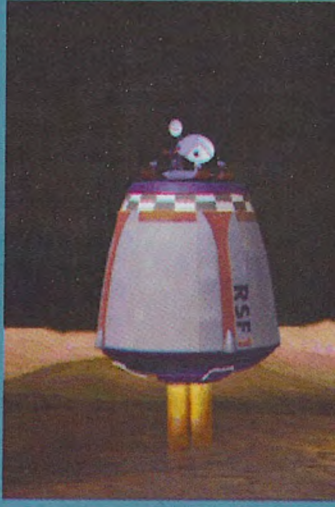
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

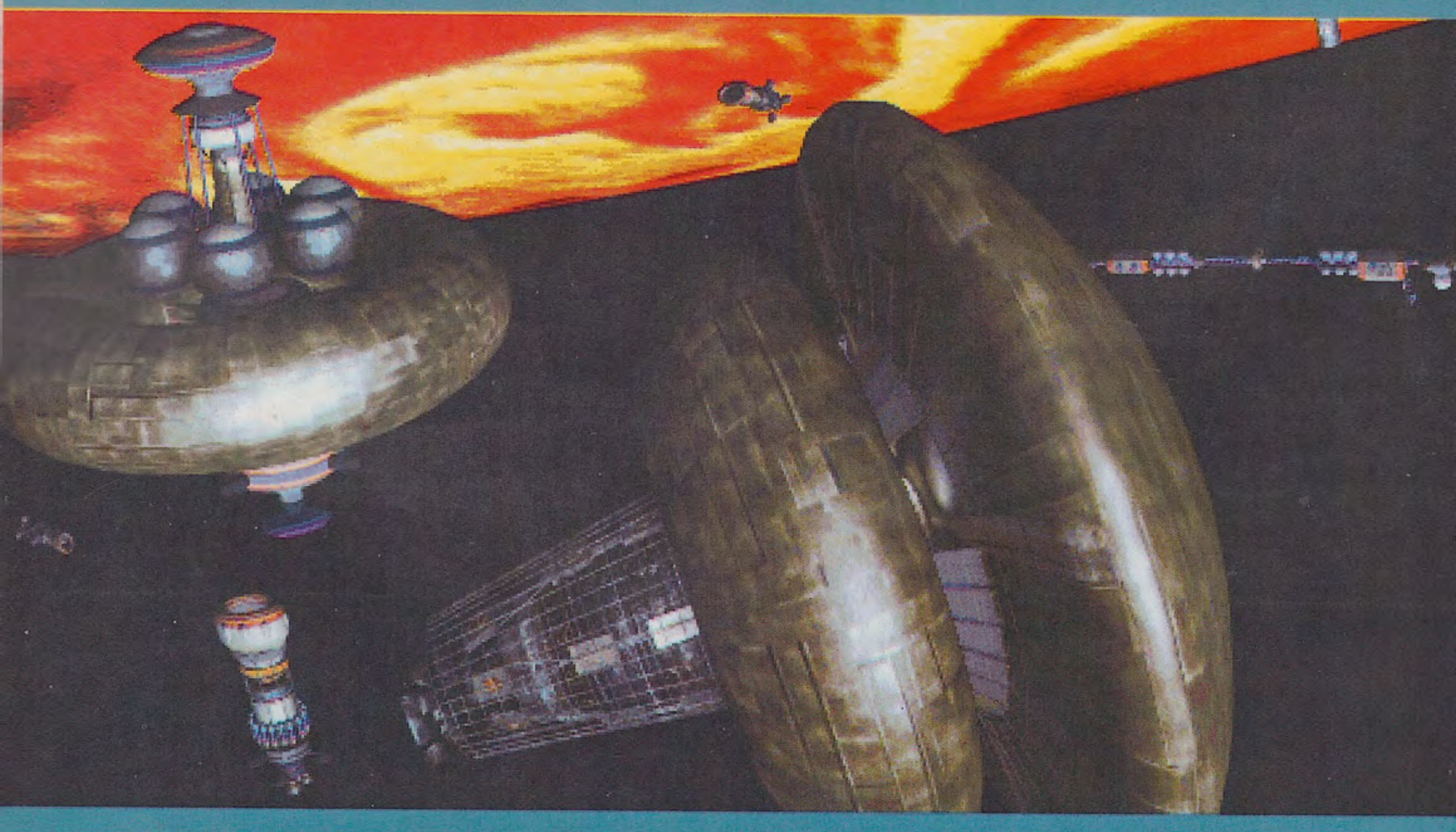
Τα πράγμα εδώ γίνονται αρκετά πολύπλοκα. Το παιχνίδι έχει τρομερά πολύπλοκο χειρισμό αφού οι επιλογές που διαθέτει είναι πάρα πολλές.

Σας λέω απλά ότι για να μπορέσω να ξεκινήσω χρειάστηκε να ασχοληθώ πάνω από 3 ώρες συνεχόμενες μαζί του και ακόμα δεν είχα καταλάβει ακριβώς τα πάντα.

Αυτό κατά την γνώμημου είναι και καλό και κακό γιατί από την μία μπορεί να σουβγάζει την πίστη και να χρειάζετε αρκετή μελέτη για να μπορέσεις να παίξεις σωστά, αλλά από την άλλη σε κρατάει συνέχεια σε ένταση και ψάξιμο αφού δεν γίνεται σχεδόν ποτέ βαρετό ή εκνευριστικό.







ΠΑΚΕΤΟ

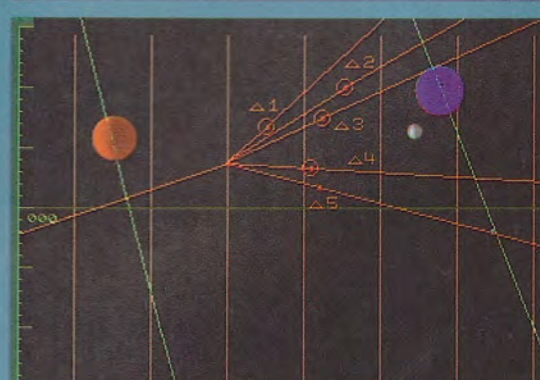
Δεν χρειάζετε να πω και πολλά πράγματα για το πακέτο φαντάζομαι,αφού η Sierra δεν απογοήτεψε ποτέ στον τομέα αυτό. Εκτός από τις HD δισκέτες του το πρόγραμμα αποτελείται από μερικές εγκυκλοπαίδειες, εεεε συγνώμη manual εννοούσα, τα οποία είναι άκρως επεξηγηματικά και σαφή. Ισως αυτοί που δεν ξέρουν πολύ καλά αγγλικά να αντιμετωπίσουν ένα μικρό προβληματάκι στο θέμα ανάγνωσης του manual, αλλά ακόμα και αυτοί σιγά σιγά θα μπουνεντελώς στο κλίμα του παιχνιδιού χωρίς κανένα πρόβλημα.











ΑΝΤΟΧΗ	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
87 %	Δεν έχει...	
	ΓΡΑΦΙΚΑ	90
	ΗΧΟΣ	80
	GAMEPLAY	74
	ΓΕΝΙΚΑ	85

GAME REVIEW

HOUSE	SSI
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40 - 2x Copro Sound Pro CD-ROM



του **ShadowCaster**

Ο ShadowCaster ατένισε την ατελείωτη έρημο που εκτεινόταν ολόγυρα του. Σύμφωνα με το καραβάνι που συνάντησε 25 μίλια πιο πίσω η πόλη Draj βρισκόταν μερικές εκατοντάδες μίλια προς τα βόρεια. Η φρικτή ζέστη που επικρατούσε στον άγονο κόσμο του Athas έκανε τη μαύρη πανοπλία του τάγματος του Tempus που φορούσε πραγματικό εμπόδιο. Δεν μπορούσε όμως να τη βγάλει. Είχε δώσει τον Ορκο. Αξάφνα πέντε φιγούρες εμφανίστηκαν στην κορυφή ενός αμμόλοφου, λιγότερο από πενήντα μέτρα μακριά και στα



δεξιά. Ο άνεμος μετέφερε τις κραυγές των πλασμάτων και ο μαύρος ιππότης κατάλαβε ότι επρόκειτο για κυνηγετική ομάδα απαρτιζόμενη από τα μεγαλόσωμα κακομούτσουνα ανθρωποειδή που οι νομάδες αποκαλούσαν Magera. Ο ιππότης σήκωσε ψηλά στον αέρα το αριστερό γαντοφορεμένο του χέρι και από το περίτεχνο σχέδιο στη μέση της παλάμης του ξεπήδησαν μικρές γλώσσες φωτιάς. Τι στιγμή που ο ShadowCaster ψιθύριζε τις μυστικές λέξεις που ενεργοποιούσαν το μαγικό γάντι τα Magera είχαν πλησιάσει τρέχοντας στα είκοσι μέτρα. Το αριστερό χέρι του ιππότη τυλίχτηκε στις φλόγες και ένα λαμπερό fireball ξεπήδησε από τα ακροδάκτυλα του και κατευθύνθηκε προς τα τέρατα. Τρια από τα Magera εξαφανίστηκαν μέσα σε ένα σύννεφο από φλόγες και αμέσως μετά σκόρπισαν δεξιά και αριστερά σκούζοντας και στριγγλίζοντας φλεγόμενα. Το πρώτο από τα δυο εναπομείναντα Magera χύμηξε στον ιππότη τη στιγμή που αυτός ξεθηκάρωνε και πρότεινε το bastard-sword του. Το κτύπημα ήταν μοιραίο. Το σπαθί διαπέρασε την τραχεία του γιγαντόσωμου πλάσματος και τσάκισε τη σπονδυλική του στήλη.

Διακόσια πενήντα κιλά σάρκας καταπλάκωσαν τον ιππότη καθώς το άψυχο κουφάρι λόγω της ορμής τον καθήλωσε. Και όμως αυτό τον έσωσε. Τα δυο πρώτα κτυπήματα από τον κεφαλοθραύστη του Magera που ακολουθούσε συνέτριψαν διαδοχικά τον αριστερό ώμο και το κρανίο του ήδη νεκρού συντρόφου του. Το επόμενο κτύπημα δεν ήρθε ποτέ. Το τελευταίο Magera κράτησε το όπλο του σηκωμένο για λίγα δευτερόλεπτα προσπαθώντας να υπολογίσει την τροχιά του κτυπήματος του ώστε να πετύχει τον καθηλωμένο στόχο του και όχι το πτώμα του άλλου Magera και πάλι. Ομως αυτά τα ελάχιστα δευτερόλεπτα αναποφασιστικότητας ήταν αρκετά για τον πολύπειρο ιππότη. Το μαχαίρι με την πλατιά λάμα έσχισε τον αέρα και καρφώθηκε στο στέρνο του πλάσματος. Για ακόμη μια φορά το μαχαίρι που ο ShadowCaster έκρυβε στε κάθε μια από τις μπότες του τον είχε σώσει. Η έκπληξη αλλά και ο θυμός ήταν έκδηλα στην κραυγή που έβγαλε το Magera καθώς προσπαθούσε να τραβήξει το μαχαίρι που ήταν καρφωμένο στο στήθος του. Αυτό όμως έδωσε στον ιππότη το χρόνο που χρειαζόταν. Εριξε στο πλάϊ το άψυχο πτώμα του νεκρού πλάσματος και τράβηξε το σπαθί του. Πίσω του άκουσε το σκίσιμο του αέρα καθώς ο κεφαλοθραύστης του αντιπάλου του κατέβαινε με στόχο το φτερωτό του κράνος.



Τελικά το κτήνος ήταν πολύ πιο γρήγορο απ' όσο πίστευε. Οπως ήταν γονατι-



σμένος στο δεξί του πόδι μετατόπισε α-πότομα το βάρος στο λυγισμένο αριστερό πόδι και έκανε μια στροφή 180 μοιρών κρατώντας το ξίφος του ανάποδα. Το bastard-sword χτύπησε το πελώριο πλάσμα λίγο κάτω από το αριστερό γόνατο ανοίγοντας μια τεράστια πληγή. Το Magera έχασε αυτομάτως την ισορροπία του και σωριάστηκε στην καυτή άμμο μουγκρίζοντας. Κάποια αρτηρία πρέπει να είχε κοπεί διότι το αίμα πεταγόταν σε πίδακα. Ο ιππότης σηκώθηκε και



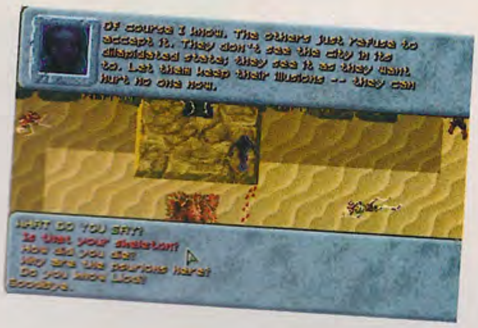
πρόλαβε την τελευταία στιγμή να γυρίσει και να σηκώσει το αριστερό του χέρι αποκρούοντας τον κεφαλοθραύστη που είχε ήδη εκτοξεύσει προς το μέρος του το πεσμένο κτήνος. Η πρόσκρουση ήταν σφοδρή, ο ιππότης μόρφασε από τον πόνο και κρατώντας τον αριστερό του βραχίονα πλησίασε το πεσμένο τέρας. Το Magera βρυχήθηκε και προσπάθησε να σηκωθεί ενώ ο ιππότης έκανε τον κύκλο κρατώντας κάποια απόσταση και βγήκε πίσω του. Το πλάσμα ήταν ήδη στα γόνατα και στηριζόταν στο δεξί του



χέρι καθώς με το αριστερό προσπαθούσε να τραβήξει το μαχαίρι που ήταν ακόμη καρφωμένο στο στέρνο του. Ο ShadowCaster σήκωσε το σπαθί κρατώντας το και με τα δυο χέρια και η λάμα του άστραψε κάτω από τον καυτό ήλιο. 'Τουλάχιστον ήταν θαρραλέος' σκέφτηκε για το πλάσμα και κάνοντας ένα βήμα μπροστά κατέβασε το σπαθί ακριβώς στη μέση του σβέρκου του Magera. Το κτύπημα ήταν ζυγιασμένο και ακριβές, ο αποκεφαλισμός γρήγορος και ανώδυνος. Ξαφνικά ένιωσε έναν οξύ πόνο στον αριστερό του βραχίονα και στον δεξί του μηρό. Σήκωσε το ταξιδιωτικό του σακίδιο και έβγαλε ένα μπουκαλάκι το οποίο περιείχε ένα λαμπερό γαλάζιο υγρό. Ηπιε μονορούφι το healing potion και αμέσως ένιωσε καλύτερα. Κοίταξε τα καρβουνιασμένα πτώματα των τριών Magera που κτυπήθηκαν από το fireball και μια ξαφνική θλίψη τον κυρίεψε. Δεν υπήρχε λόγος. Ο θάνατος σου η ζωή μου. Και ο καυτός άνεμος συνέχισε απρόσκοπτος το έργο του, η αιώνια άμμος ανέλαβε να περιθάλψει στην αμείλικτη αγκάλη της τα απομεινάρια της εφήμερης ζωής. Εδω κανονικά έπρεπε να γράφει The End αλλά ευτυχώς ή δυστυχώς σ' αυτό το σημείο ξεκινάει το πραγματικό review. Σας άρεσε η παραπάνω ιστοριούλα; Βασικά με έχει πιάσει ο επικός μου οίστρος και σκέφτηκα να κάνω και μια μικρή επίδειξη των συγγραφικών μου ικανοτήτων (Κροντηρά δε θέλω σχόλια!). Γιατί δηλαδή να γράφουν μόνο οι αναγνώστες διηγήματα; Και για πείτε μου, θα μπορούσε να υπάρχει καλύτερος πρόλογος για ένα εντελώς επικό παιχνίδι όπως είναι το Dark Sun;
Ωρα να ξεκινήσω αυτό το κακόμοιρο το review γιατί δε με βλέπω καθόλου καλά.

ΠΕΡΙ ΣΕΝΑΡΙΟΥ Ο ΛΟΓΟΣ

Πιστεύω ότι ο πρόλογος μου σας έβαλε με τον καλύτερο τρόπο στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Γιατί σε γενικές γραμμές ολόκληρο το σενάριο του Dark Sun ακολουθεί αυτό το μοτίβο. Μετά την επιλογή των τεσσάρων χαρακτήρων που έχετε στη διάθεση σας βρίσκεστε μέσα στην αρένα της πόλης Draj, πρωτεύουσας του κόσμου του Athas.
Πολεμήστε διάφορα τέρατα και ψάξτε







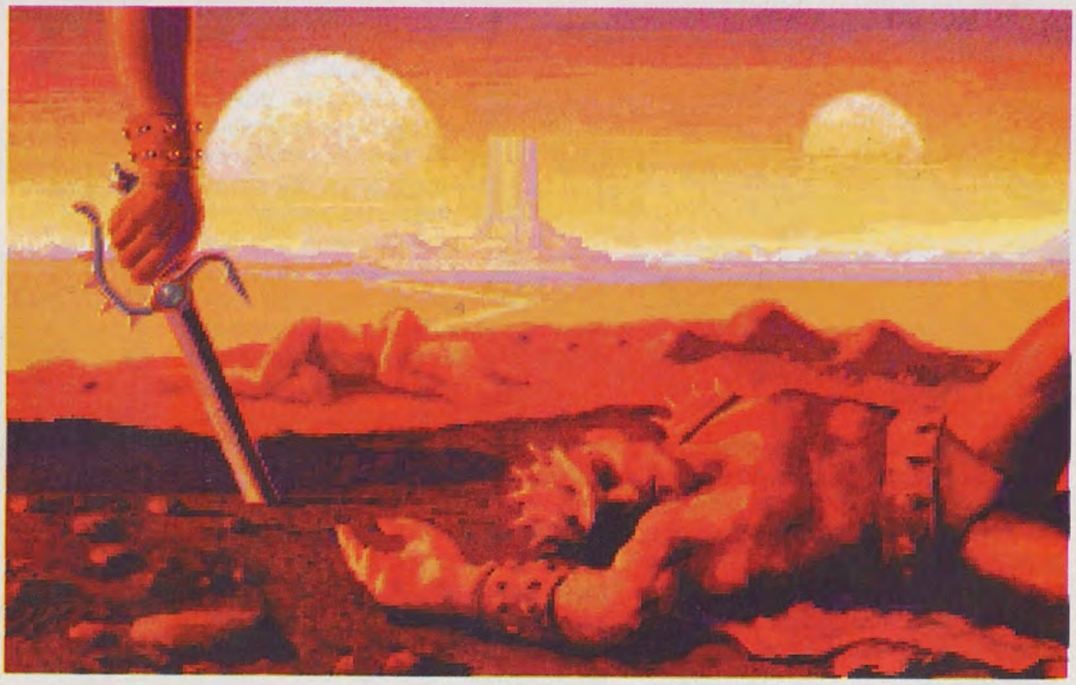
ΓΕΝΙΚΑ

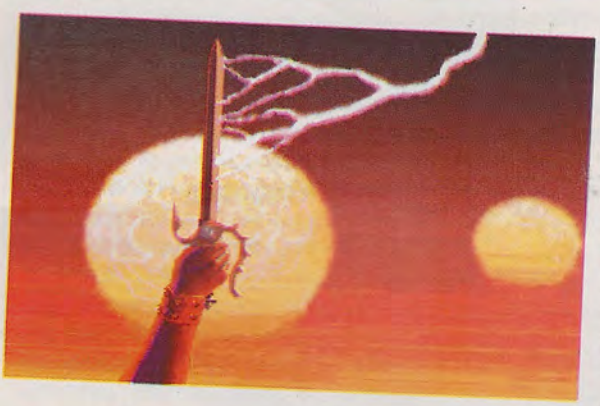
Αλλη μια έξοχη παραγωγή από την πολυαγαπημένη μου SSI. Πολλοί πειραματισμοί έγιναν οι οποίοι όμως κρίνονται απόλυτα επιτυχημένοι, ελάχιστα τα σφάλματα που κατάφερα να "διαγνώσω". Μεστό σενάριο, φρενήρης δράση, όμορφα γραφικά και γενικά μόνο θετικά σημεία κατάφερα να ξεχωρίσω. Τίποτα το πραγματικά μεμπτό. Ωπ, μας πιάσανε. Είναι δυνατόν η έκδοση για CD-ROM να μην έχει τίποτα έξτρα σε σχέση με την απλή έκδοση; Τέλος πάντων, είναι SSI οπότε ας κάνουμε και λίγο τα στραβά μάτια (για πρώτη και τελευταία φορά!).

να βρείτε έναν τρόπο απόδρασης. Κατόπιν ο καυτός άνεμος της ερήμου θα σας μεταφέρει στην καρδιά του Athas. Οι φήμες ότι ο Sorcerer-King Tectuktitlay (όνομα και τούτο!) συγκεντρώνει στρατεύματα, ώστε να εκστρατεύσει και να σαρώσει τα μικρά χωριά που του αντιστέκονται και με αυτό τον τρόπο να εδραιώσει την επικυριαρχία του, εντείνονται με κάθε λεπτό που περνάει. Οι κάτοικοι και οι αξιωματούχοι των χωριών αυτών βρίσονται σε απελπιστική κατάσταση. Οι ετοιμοπόλεμοι άντρες είναι ελάχιστοι και οι προμήθειες ανύπαρκτες.

Τίποτα δε φαίνεται ικανό να σταματήσει την πολεμική μηχανή που δημιουργεί ο σατανικός Tectuktitlay. Μια αμυδρή ελπίδα μόνο διαφαίνεται στον ορίζοντα, πέρα από τα σύνεφα της απελπισίας. Ολοι οι σοφοί μιλούν για κάποιους άγνωστους ήρωες οι οποίοι θα έρθουν από την πόλη του Draj και θα συσπειρώσουν όλα τα χωριά σε μια απέλπιδα προσπάθεια αντίστασης στην επικείμενη εισβολή. Τα εμπόδια όμως είναι αναρίθμητα, οι αντίπαλοι ακόμη περισσότεροι ενώ ο χρόνος είναι ελάχιστος. Πιστεύετε ότι μπορείτε να τα καταφέρετε; Οτι μπορείτε να υπερνικήσετε το χρόνο και τους αμέτρητους κινδύνους που παραμονεύουν ανάμεσα στους αμμόλοφους, τους χαμένους ναούς και τα ερείπια που θα χρειαστεί να επισκεφτείτε; Αν ναι τότε ... ακολουθήστε με!







ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΑΡΑ ΘΕΜΑ ΤΕΧΝΙΚΗΣ

Αχα! Τι ομορφιές είναι αυτές; Αρχικά θέλω να ξεκαθαρίσω ένα πράγμα. Είμαι φανατικός φίλος της σειράς Forgotten Realms που είχε κυκλοφορήσει πριν αρκετά χρόνια η μεγάλη SSI. Αναφέρομαι στην περιβόητη τετραλογία που αποτελούσαν τα Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades και ένα από τα αγαπημένα μου RPG, το Pools of Darkness. Αυτά τα παιχνίδια τα αγάπησα τόσο λόγω της σεναριακής πληρότητας τους αλλά κυρίως λόγω του πραγματικά απίστευτου βάθους τους. Ομως στα γραφικά κάτι δεν πήγαινε καθόλου καλά. Εντάξει ήταν λειτουργικά αλλά σίγουρα και πολύ ξεπερασμένα. Και ήρθε το Dark Sun να μας αναπτερώσει τις ελπίδες για το μέλλον της SSI όσον αφορά αυτό το είδος RPG. Εντάξει, το Dark Sun αποτελεί κάτι εντελώς καινούριο για την εταιρία. Πολλοί πειραματισμοί έχουν γίνει στον τεχνικό τομέα και τολμώ να πω ότι το αποτέλεσμα είναι άκρω ικανοποιητικό. Τα γραφικά είναι πραγματικά υπέροχα. Τα backgrounds είναι αυτά που κλέβουν την παράσταση. Οι τοποθεσίες είναι πραγματικά μαγευτικές, τόσο από

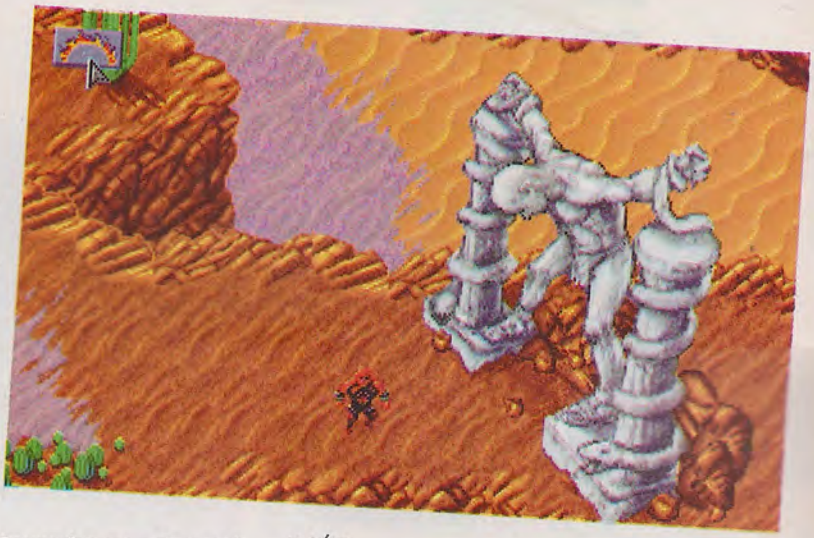


πλευράς λεπτομέρειας και rendering, όπου πρέπει να ομολογήσω ότι έχει γίνει πραγματικά καλή δουλειά, όσο και από πλευρά φαντασίας και απόδοσης. Εχουμε μερικές πραγματικά απίστευτες τοποθεσίες, τόσο όμορφα στημένες που μας κάνει να κοιτάμε περίεργα ακόμα και το Pagan, το υπέρτατο! Τα χρώματα προσδίδουν τη σωστή ατμόσφαιρα χωρίς να υπάρχουν υπερβολές ή ελλείψεις. Τα sprites είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, με πολύ λεπτομέρεια, σωστά χρώματα αλλά και υπέροχη κίνηση. Σκεφτείτε ότι κάθε sprite έχει 25 διαφορετικά frames κίνησης. Σκεφτείτε ότι το υπέροχο Pools of Darkness είχε μόνο δυο! Υπάρχει όμως και κάποιο μικρό προβληματάκι όσον αφορά τα sprites των χαρακτήρων σας. Στο battle mode η ομάδα σας χωρίζεται στα τέσσερα στελέχη της αλλά υπάρχει μεγάλη περίπτωση να μπερδευτείτε. Και αυτό γιατί οι humans και οι half-elves έχουν ακριβώς το ίδιο sprite και έτσι δεν ξέρετε ποιός είναι ποιός. Βέβαια στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένα καρτελάκι με τα στοιχεία του κάθε χαρακτήρα που επιλέγετε η διάκριση με αυτόν τον τρόπο καταντά μετά από λίγο εξαιρετικά κουραστική. Επίσης κάτι τέτοιο σας υποχρεώνει να πάρετε τέσσερα διαφορετικά races και κάτι τέτοιο δεν είναι σωστό. Εξοχα λοιπόν τα γραφικά του παιχνιδιού αλλά πρέπει να δούμε λίγο και τον ήχο. Μάλιστα. Πολύ όμορφα. Καλές μουσικές ενώ και τα ηχητικά εφφέ παρουσιάζουν τεράστια ποικιλία αν και δεν αποφεύχθηκαν κάποιες υπερβολές. Για παράδειγμα οι κραυγές ορισμένων τεράτων μόνο με κραυγές δε μοιάζουν! Τέλος πάντων, δε νομίζω ότι κάτι τέτοιο είναι ικανό να χαλάσει την άψογη τεχνική εικόνα που παρουσιάζει το Dark Sun. Πρέπει όμως να τονίσω ότι ήδη πλησιάζουμε το τέλος και του 1994 και δε διανοείται παιχνίδι, και μάλιστα σε CD-ROM, που να μην έχει ομιλία! Ξεμπερδέψαμε και μ' αυτό. Πάμε παρακάτω.



ΤΙ ΠΑΙΖΕΙ ΕΔΩ ΜΟΝ ΑΜΙ;

Α, νάτες οι τεράστιες ομορφιές. Το gameplay του Dark Sun; Παράδεισος για κάθε παίκτη RPG. Το σενάριο είναι τόσο συμπαγές και σωστά δομημένο που δεν πρόκειται να κολλήσετε πραγματικά ενώ σας κινεί συνεχώς την περιέργεια να δείτε τι θα γίνει παρακάτω. Περιττό να σας πω ότι δεν σταμάτησα να παίζω Dark Sun μέχρι που το τελείωσα! Και στο ενδιάμεσο; Τίποτα άλλο. Dark Sun και ξερό ψωμί! Η κίνηση σας στο χώρο είναι απλούστατη και γεμάτη animation ενώ η προοπτική είναι κάτι ανάμεσα σε Ultima VII, Pagan και Al Qadim. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι πάρα πολλοί σε αριθμό και αρκετά δύσκολοι χωρίς όμως σε καμμία περίπτωση να γίνονται παράλογοι και απαγορευτικοί. Οι μάχες στο παιχνίδι γίνονται με τη μορφή στην οποία μας είχε εθίσει τόσα χρόνια η SSI. Ο κάθε χαρακτήρας έχει έναν περιορισμένο αριθμό κινήσεων και η δράση χωρίζεται σε γύρους (χωρίς τζατζίκι παρακαλώ - Κροντηράς) όπως ακριβώς συμβαίνει και στο επιτραπέζιο. Εξοχα!





Οσον όμως αφορά το χειρισμό του παιχνιδιού τα πράγματα είναι μοιρασμένα. Η κίνηση στηρίζεται σε ένα απλό point-and-click interface ενω το inventory είναι αρκετά εύκολο στην πρόσβαση, έχει τη μορφή ενός icon πάνω αριστερά. Ομως το "μανίκι" είναι να εμφανίσετε στην οθόνη το κεντρικό menu του παιχνιδιού. Πρέπει να μπείτε πρώτα στο inventory και από εκεί να καλέσετε ta options. Ισως να μην ακούγεται και τόσο δύσκολο αλλά μετά από λίγο καταντά ελαφρώς εκνευριστικό. Πάντως το συνηθίσαμε από κάποιο σημείο και μετά και δεν μπορώ να πω ότι αποτελεί και κάποιο σημαντικό μειονέκτημα. Πάντως τέτοιες λεπτομέρειες θα ήταν καλό να τις προσέχουν λίγο περισσότερο οι κύριοι της SSI. Αυτά είχα να πω. Τέλος, fin, the end, fine και όλα τα συναφή. Μείνετε συντονισμένοι στο USER για το review του Dark Sun II: Wake of the Ravager το οποίο αναμένεται (εναγωνίως) λίαν συντόμως.

Ciao αναγνώστες.

ΑΝΤΟΧΗ

94%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

The Dark Sun shall rise again!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	97
ΓΕΝΙΚΑ	93

GAME REVIEW

HOUSE	MERIT SOFTWARE
FORMAT	PC
TEST	386/40

The PsychoTron

της **Εφης Παπαδοπούλου**

Η Merit Software έχει βγάλει αρκετά παιχνίδια για PC τα τελευταία χρόνια, αλλά ποτέ δεν έκανε μεγάλο σάλο στην Αγγλία, καθώς τα περισσότερα προιόντα της στόχευαν στην Αμερικανική αγορά. Τον τελευταίο χρόνο όμως συνεργάστηκε με την Zeppelin Games η οποία είναι ευρωπαική εταιρία και έτσι σιγά σιγά άρχισε να αλλάζει. Με ένα μεγάλο, λοιπόν, κατάλογο γεμάτο με καινούργια παιχνίδια, τα περισσότερα σε CD, επιστρέφει στην ευρωπαική αγορά. Ηδη κάποια από αυτά έχουν ξεχωρίσει, όπως το The Harvest, το οποίο είναι ένα interactive multimedia game.

Το Psychotron είναι η τελευταία κυκλοφορία της εταιρίας και είναι παιχνίδι-ταινία με πολλές animated σκηνές που έχουν γυριστεί σε κινηματογραφικά στούντιο. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να βρεις το Psychotron, ένα ρώσσικο appliance το οποίο έχει κρατηθεί μυστικό τα τελευταία 50 χρόνια. Οταν οι Αμερικάνοι το ανακάλυψαν, κάποιοι Ρώσοι προδότες το πούλησαν στους Αμερικάνους αλλά πριν τους το παραδώσουν το χάσανε μυστηριωδώς στο δρόμο. Η CIA ανέθεσε σε εσάς την αποστολή του να βρείτε το Psychotron πριν πέσει σε λάθος χέρια.



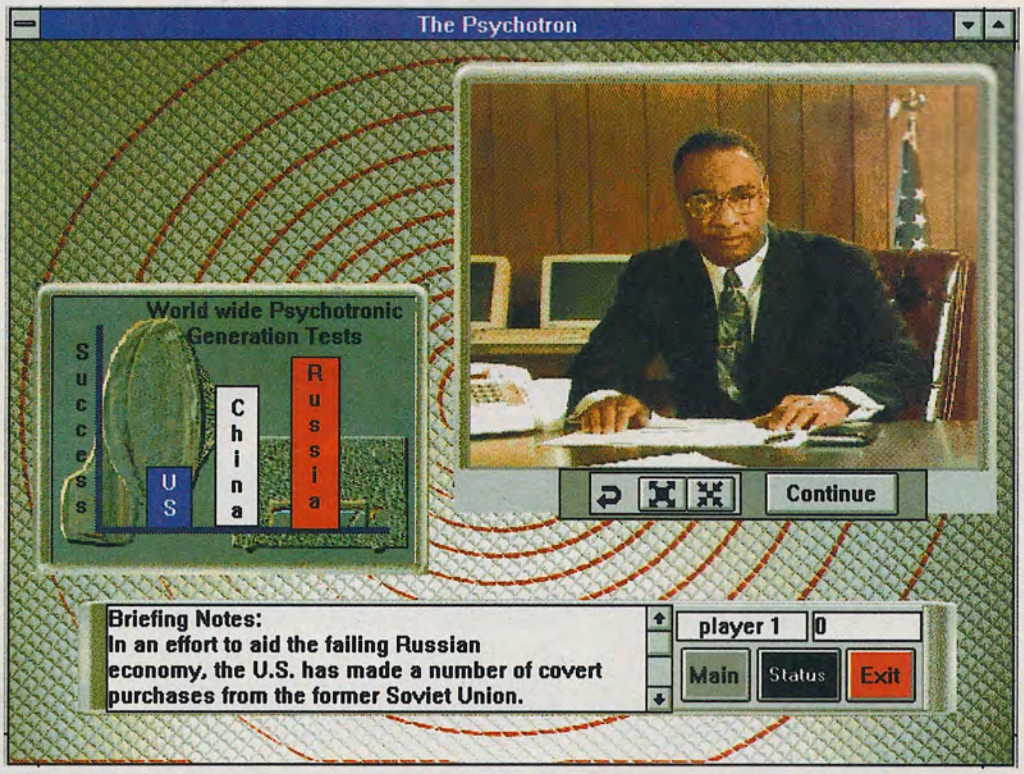


Το πρόγραμμα έχει πάνω από μία ώρα FULL screen movie και πολλά 3d γραφικά. Η πρώτη σκηνή που βλέπετε είναι μία πανοραμική άποψη από τα γραφεία των αμερικανικών μυστικών υπηρεσιών.

Αν κάνετε κλικ με το ποντίκι σε οποιαδήποτε από τις πόρτες που υπάρχουν θα ακολουθήσει η πορεία σας μέχρι εκεί με 3D animation. Το παιχνίδι είναι ένα πρωτότυπο adventure με πάρα πολλές επιλογές που πρέπει να ανακαλύψει ο παίχτης καθώς παίζει. Είναι πολύ εθιστικό και το User Interface είναι απλό όσο

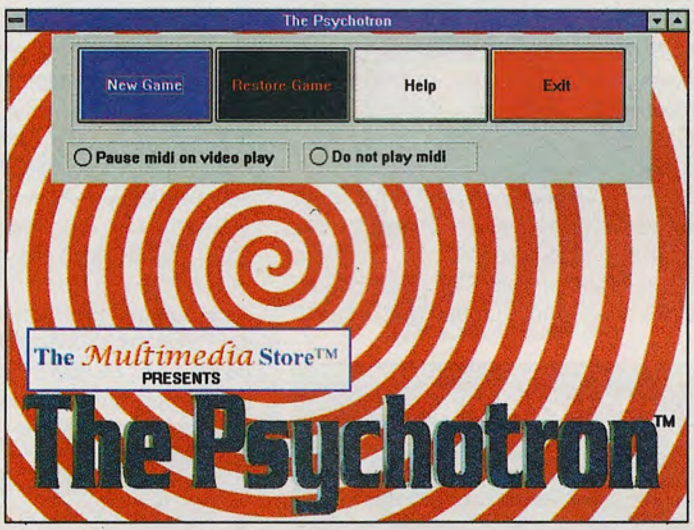
και πρωτότυπο. Η Merit Software πρόσθεσε επίσης ένα επαναστατικό σύστημα scrolling και ένα multiplayer game. Ετσι τρία διαφορετικά άτομα μπορούν να παίξουν στο ίδιο παιχνίδι.

Εχοντας παίξει πολλά ντεντέκτιβ game πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και ότι δεν δίνει αρκετά στοιχεία σε πολλούς από τους γρίφους του, έτσι η φαντασία του παίχτη θα πρέπει να οργιάζει. Οι τοποθεσίες που επισκέπτεστε όπως και η διάλογη που





κάνετε με τα πρόσωπα του παιχνιδιού είναι αρκετή αν και κοινότυπη. Είναι ένα από τα παιχνίδια που είναι δύσκολο να αποφασίσεις αν έχουν ένα βαθύτερο νόημα ή όλα είναι επιφανειακά.





Τελειώνοντας ενώ είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι κυρίως για την μία ώρα full video animation που έχει, σαν παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ένα μέτριο adventure detective game.

ΑΝΤΟΧΗ
66 %

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπάρχουν και καλύτερα

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	50
GAMEPLAY	43
ΓΕΝΙΚΑ	51

GAME REVIEW

MORTAL KOMBAT

HOUSE	PROBE
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	486DX/40 - Compro Sound Pro

του **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Είναι πλέον γνωστό ότι τα PC χάνουν αισθητά στο χώρο των παιχνιδιών beat 'em up έναντι των υπόλοιπων μηχανημάτων που κυκλοφορούν στην αγορά. Οχι απλά σε ποσότητα αλλά και σε ποιότητα. Χρειάζεται να αναφέρω την "εμετική" έκδοση του Street Fighter II για το μηχάνημα ή το πολύ μέτριο Body Blows; Αλλά ως δια μαγείας ήρθε το φανταστικό Mortal Kombat από την Probe να σώσει την κατάσταση.
Η πανωλεθρία του PC στο χώρο των beat 'em up δεν υφίσταται πλέον. Γιατί; Διότι αν το Mortal Kombat ήταν καλό στην AMIGA τότε στο PC είναι ακόμα καλύτερο! Πως είναι δυνατόν κάτι τέτοιο; Είναι και παραείναι. Η έκδοση του Mortal Kombat στο PC δεν έχει απολύτως τίποτα να ζηλέψει από το ομώνυμο ηλεκτρονικό! Απολύτως τίποτα. Θα σας εξηγήσω ευθύς αμέσως γιατί. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πλέον πασίγνωστο. Ο αξιότιμος κύριος Shang Tsung διοργανώνει ένα τουρνουά επίδειξης πολεμικών τεχνών και το έπαθλο του νικητή θα είναι η ίδια του η ζωή. Οι συμμετέχοντες; Πολλοί και διάφοροι. Ο υπέροχος Scorpion



έλαβε μέρος στη διοργάνωση θέλοντας να εκδικηθεί τον άσπονδο εχθρό του, τον Sub Zero. Η Sonya Blade ήρθε κυνηγώντας τον περιβόητο μισθοφόρο Kano κλπ, κλπ. Είναι πιστεύω περιττό να ασχοληθούμε περισσότερο με το σενάριο του Mortal Kombat μιας και εκτός του ότι είναι υποτυπώδες και ρηχό (μιλάει η adventurάδικη μεριά μου) υπάρχει ακόμα και σε κόμικ. Σίγουρα το σεναριακό υπόβαθρο απογοητεύει οπότε δε μένει παρά να προχωρήσουμε στον τεχνικό τομέα. Τεχνικά το Mortal Kombat είναι ότι καλύτερο έχει εμφανιστεί ποτέ στο PC, στον χώρο! Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά εκπληκτικά. Εκπληκτικά τα χρώματα ενώ η ποιότητα του digitizing των sprites πραγματικά εντυπωσιάζει θυμίζοντας εκπληκτικά την ποιότητα του ίδιου του ηλεκτρονικού. Η κίνηση είναι πολύ ομαλή και γρήγορη ενώ υπάρχουν τα πάντα. Φυσικά λέγοντας τα πάντα είναι αυτονόητο ότι αναφέρομαι στα fatalities και στα αίματα που αποτέλεσαν το μήλο της έριδος σε ορισμένες εκδόσεις. Εδώ δεν "κόπηκε" τίποτα. Πάλι καλά! Τα backgrounds είναι φανταστικά τόσο σε λεπτομέρεια όσο και σε χρώματα αν και οι κάτοχοι κάποιου 386 (με 4 MB RAM υποχρεωτικά) θα δουν ότι τα backgrounds "υποφέρουν" λίγο ώστε να διατηρηθεί σταθερή η ταχύτητα του παιχνιδιού. Οσον αφορά τον ήχο το Mortal Kombat σκοράρει εξίσου καλά. Οτι ακούγεται στο ηλεκτρονικό θα ακούσετε και από τα ηχεία του PC σας (δεδομένου φυσικά ότι έχετε κάποια κάρτα ήχου) ενώ η ποιότητα του sampling είναι πολύ υψηλή. Αποκορύφωμα τα περιβόητα "Fight" και "Finish Him".

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι άψογος και η ανταπόκριση των χαρακτήρων υποδειγματική αν και δε σας συνιστώ να προσπαθήσετε να παίξετε χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο. Ας δούμε όμως λίγο και το ταλαίπωρο το gameplay. Σίγουρα το μεγάλο ατού του παιχνιδιού! Η εθιστικότητα του Mortal Kombat είναι πραγματικά απίστευτη ενώ πρέπει να δηλώσω ότι η θέση του στο σκληρό μου δίσκο θεωρείται σταθερή. Και όταν το λέει αυτό ένας φανατικός αντι-beat 'em up παίκτης τότε να είσαστε σίγουροι ότι μέχρι να κυκλοφορήσει το Mortal Kombat II (λίαν συντόμως ελπίζω) δε θα σταματήσετε να παίζετε. Και φυσικά πάντα με τον Scorpion!





ΓΕΝΙΚΑ

Οτι καλύτερο έχουμε δει μέχρι τώρα στο PC όσον αφορά τα beat 'em up και είμαι σίγουρος ότι θα το αγαπήσουν φίλοι και εχθροί του είδους. Σας μιλάω εξ' ιδίας πείρας! Γι αυτό παρατήστε και Street Fighter II (στο PC) και Body Blows και υποδεχτείτε τον αυτοκράτορα των παιχνιδιών του είδους. Ετοιμαστείτε για ατελείωτες ώρες "ξύλου" και θεάματος και μη διανοηθείτε να επιλέξετε άλλο χαρακτήρα εκτός από τον Scorpion γιατί ο ShadowCaster θα σας βρεί ...

ΑΝΤΟΧΗ

88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Fear not for Scorpion is nigh!

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	92

THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)3832551 - 3815362

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ALFA4
(ισχύει από 1-8-1994)

	intel	Am486	Cyrix
386DX-40 MHz		143.000	
486SX-33 MHz	176.000		
486DX-33 MHz	235.000		204.000
486DX-40 MHz		213.000	208.000
486DX2-50 MHz	244.000	230.000	220.000
486DX2-66 MHz	253.000	247.000	
486DX-50 MHz	258.000		
486DX4-100 MHz	494.000		

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: Mini Tower, 4MB κεντρική μνήμη επεκτάσιμη έως τα 128mb, 256kb cache memory τα 486 συστήματα και 2 VESA LOCAL BUS & 128kbache τα 386, VGA κάρτα οθόνης με 256kb που επεκτείνεται έως 512kb, μονάδα ελέγχου για 2 disk drives & 2 Hard Disk Drives, 2 σειριακές θύρες (1 των 25 pins & 1 των 9 pins), 1 Game Port, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων με ελληνικούς χαρακτήρες, ROM Password Protection & ενσωματωμένα διαγνωστικά. DISK DRIVE 1,44 ή 1,2.

ΟΘΟΝΕΣ

Οθόνη COLOR SVGA 14" 0,28dot 14"CITYSTAR	81.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 14" N.I KFC 1451	96.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 15" N.I KFC 1511	128.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 14" N.I KFC 1506 DIGITAL	149.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 14" N.I HANTAREX MS1492	107.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 15" N.I ADI 4GP	160.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 17" N.I ADI 5A	304.000

GAMES CD ROM-PC

KING'S QUEST VII - PC
DOOM II - PC
FIFA SOCCER - PC
MYST - CDROM
MUSEUM MADNESS - PC
CHAOS ENGINE - PC
LORDS OF THE REAMS - PC
ARCADE POOL - PC
WING COMMANDER ARMADA - PC
NASCAR RACING CHALLENGE - PC
DESERT STRIKE - PC
COLONIZATION - PC
SPACE SIMULATOR - PC
DEPTH DWELLERS - PC
DELTA V - PC
LODE RUNNER - PC
DRAGONSPHERE - PC
IRON CROSS - PC
MASTER OF MAGIC - PC
SUBWAR 2050 ENHANCHED - PC
MAD DOG MCCREE II - CDROM
DOOM II - CD-ROM
DARK SUN - CD-ROM
CREATURE SHOCK - CD-ROM
UNTER A KILLING MOON - CD-ROM
FIFA SOCCER - CD-ROM
UNIVERSE - CD-ROM
SAM N MAX - CD-ROM
DARK LEGION - CD-ROM

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ SCSI

CONNER 170MB	38.600
W.D. 420MB	62.700
QUANTUM 540MB	76.300
W.D. 1GB	160.200
QUANTUM SCSI 1GB	212.000

SCSI CONTROLERS

1542CF, 16BIT	56.000
2842VL-BUS	94.000

UPGRADE

386DX-40	35.000
486SX-33	70.000
486DX-33	125.000
486DX2-50	130.000
486DX-50	145.000
486DX4-100	377.000
486DX2-66	140.000

CD ROM DRIVES

CD ROM PANASONIC 5638	**48.100**
CD ROM ME CONTROLLER	**40.300**

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ AT- BUS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΚΑΡΤΕΣ - GAMES
IDE CACHE CONTROLER
IDE CACHE CONTROLER VL
KEYBOARDS
DISK DRIVES
VGA ΚΑΡΤΕΣ
SCANNERS από 45000
SOUND CARDS - MOUSE
COLOUR MONITORS
(HANTAREX - PHILIPS - SAMSUNG)
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ (STAR - CITIZEN)
GAMES ORIGINAL από 1000

AMIGA

THEME PARK (AGA)
ISHAR III (AGA)
SKELETON CREW (AGA)
UFO ENEMY UNKWON (AGA)
WORLD CUP ALL TIME GREATS
JET STRIKE (AGA)
DETROID + DETROID (AGA)
UNIVERSE
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION
FIFA SOCCER

AMIGA

AMIGA 1200 106000
AMIGA 2000 101700
EXPANSION RAM 512K 8500
EXPANSION RAM
COMMODORE A-501 10200
EXPANSION RAM 2-8 MB
(ME 2 MEGA) 42400
EXPANSION RAM 2MB
για 600/1200 33900
DCTV για AMIGA 75500
VIDI AMIGA (REAL TIME)....................38200
MONITORS COLOR-STEREO ATARI 63500
VIDEO DIGITIZER 50800
SOUND SAMPLER 6800
CONTROLER για AM 500 42400
CDTV ME ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 118600
DRIVES ....CALL
GENLOCK 3000....................93200
SOUND DIGITIZER....................18600
JOYSTICK ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕ ΑΤΣΑΛΙΝΟ
ΜΟΧΛΟ-ΠΛΑΤΙΝΕΣ ΚΑΙ AUTO FIRE ΜΟΝΟ 2500
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ
ΚΑΙ DATA BASE....................7600

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ - ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE - MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

AMIGA 2000 85000
TV TUNER ΓΙΑ AMIGA 17500

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΓΙΑ AMIGA 1200
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ HD 3½ AT BUS
ΜΕ ΚΟΣΤΟΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ
ΣΥΣΚΕΥΗΣ
ΜΕ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΔΙΚΟ ΤΗΣ
25.000 ΜΕ Φ.Π.Α.
ΚΑΙ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΑ MB
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ

ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

HD 420 MB WESTERN DIGITAL - CAVIAR
ΜΟΝΟ 115.000 ΜΕ Φ.Π.Α.
CD ROM TOSHIBA 2 ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ
ΜΕ FAST SCSI II CONTROLLER
ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ HD ΚΑΙ
ΔΩΡΕΑΝ
TO FOTO VISION LITE
ΜΟΝΟ 120.000 ΜΕ Φ.Π.Α.

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ — ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

GAME REVIEW



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC, PC CD-ROM, A1200
TEST	486DX/40, Compro Sound Pro, 2x CD-ROM

ΤΟΥ **SHADOWCASTER**

Επιτέλους! Ενα review το οποίο ανήκει εντελώς στον τομέα μου αλλά και στο αγαπημένο μου είδος. Τα adventures τρόμου και φαντασίας. Εναν τομέα ο οποίος πάσχει αισθητά σε όλα τα formats αν και μέχρι το τέλος της χρονιάς αναμένονται πολλές παραγωγές οι οποίες πιστεύω ότι θα αυξήσουν τον αριθμό των φίλων του είδους. Ποιές είναι αυτές; Διαβάστε το SpellShop αυτού του μήνα και θα καταλάβετε. Δυστυχώς ο χώρος που έχω στη διάθεση μου είναι περιορισμένος οπότε θα πρέπει να περάσω ευθύς αμέσως στο θέμα. Το αντικείμενο μας είναι το "καινούριο" adventure της MicroProse. Γιατί χρησιμοποίησα εισαγωγικά στη λέξη καινούριο; Γιατί τα πράγματα είναι αρκετά περίεργα. Ξέρω τα πάντα για το παιχνίδι εδω και 7-8 μήνες και διαφημίζεται εδω και τουλάχιστον ένα εξάμηνο και όμως μόλις πριν λίγο καιρό κυκλοφόρησε επίσημα στη χώρα μας. Γιατί τόσο εξεζητημένη είσοδος στην αγορά ενός παιχνιδιού το οποίο λίγο ή πολύ ο ξένος τύπος αγνόησε (κακώς, κάκιστα θα έλεγα) και αγνοεί σε γενικές γραμμές; Μήπως διότι το παιχνίδι απευθύνεται, επίσημα τουλάχιστον, στο σχετικά περιορισμένο κοινό που υπερβαίνει τα 18 χρόνια σε ηλικία; Και αν είναι έτσι τα πράγματα και δεν έγινε θόρυβος με την κυκλοφορία του Bloodnet επειδή δεν πρόκειται να γίνει τεράστια εμπορική επιτυχία, μιας και δεν αναμένεται να πουλήσει στην "πιτσιρικαρία", τότε είναι κρίμα γιατί πρόκειται για ένα υπέροχο adventure το οποίο είναι κατά πολύ ανώτερο από τις διάφορες "φόλες" που σαρώνουν τα charts και επικεντρώνουν τα φώτα της δημοσιότητας. Τέλος πάντων, η επαγγελματική δεοντολογία δε μου επιτρέπει να επεκταθώ περισσότερο στο συγκεκριμένο θέμα όποτε ας προχωρήσουμε παρακάτω.





ΣΕΝΑΡΙΟ

Ονομα: Ransom Stark. Επάγγελμα: Ιδιωτικός Ερευνητής (τυχοδιώκτης ιδιωτικός ντετέκτιβ με δυο λόγια). Τόπος διαμονής και δράσης: Μελλοντική Νέα Υόρκη. Ειδικότης: Hacking και έρευνα του κυβερνοδιαστήματος (CyberSpace). Αμοιβή: Αρκετά μεγάλη. Πελάτες: Οσοι διαθέτουν τα απαραίτητα χρήματα. Αυτό το ρόλο αναλαμβάνετε με δυο λόγια μόλις πληκτρολογήσετε Bloodnet και μπείτε στον εφιαλτικό κόσμο που δημιούργησε η MicroProse. Ομως αυτά δεν αρκούν. Ας δούμε πόσο καλά κρατεί το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού. Η εισαγωγή του Bloodnet είναι άκρως κατατοπιστική. Μια ημέρα δεχόσαστε επίσκεψη από κάποια Melissa Van Helsing (χμμ, κάτι μου λέει το όνομα ...) και αναλαμβάνετε την σχετικά εύκολη αποστολή που σας προσφέρει. Διεκπεραιώνετε χωρίς δυσκολία την αναμφίβολα εύκολη και καλοπληρωμένη δουλειά και πηγαίνετε



ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πραγματικά απίστευτο κράμμα γοτθικού τρόμου και σκοτεινού cyberpunk. Ενα από τα καλύτερα σενάρια που έχουμε δει ποτέ, υπέροχα γραφικά και πολυποίκιλο gameplay δημιουργούν ένα υπέροχο σύνολο το οποίο όμως δεν είναι και αψεγάδιαστο. Μελανό σημείο κάποια δυσνόητα σημεία του σεναρίου λόγω της υπερβολικής εξειδίκευσης στο χώρο της κυβερνητικής και του hacking. Κατά τα άλλα όμως το Bloodnet αποτελεί ένα πολύ αξιόλογο adventure-RPG το οποίο δεν πρέπει να χάσετε, αν είσαστε πάνω από 18 ετών φυσικά.

στο διαμέρισμα της δεσποινίδος Van Helsing για να λάβετε την πληρωμή σας, και ίσως και ότι άλλο προκύψει. Ομως εκεί τα πράγματα περιπλέκονται. Γνωρίζετε τον πατέρα της, ονόματι Abraham Van Helsing (νάτο, το περίμενα!), ο οποίος μετά από λίγο αποκαλύπτεται ότι είναι βρυκόλακας. Είναι όμως αργά μιας και σας έχει ήδη δαγκώσει. Μόλις συνέρχεστε από το σοκ δραπετεύετε κτυπώντας τον και κατευθύνεστε στο σπίτι της πολύ καλής σας φίλης της Deirdre Tuckett, η οποία σας είχε σώσει τη ζωή πριν αρκετό καιρό τοποθετώντας στο σβέρκο σας ένα neural implant (νευρικό εμφύτευμα), για να ανακαλύψετε ότι έχει απαχθεί από τον κύριο Van Helsing. Και όμως τι περίεργο; Είσαστε ακόμη άνθρωπος και όχι βρυκόλακας. Σύντομα όμως λύνεται και αυτή σας η απορία. Το neural implant κατάφερε προσωρινά να ανάχαιτήσει τα μολυσμένα κύτταρα σας με αποτέλεσμα να παραμείνετε για λίγο καιρό ακόμα εντελώς άνθρωπος. Ομως η κατάσταση φαντάζει εξαιρετικά πολύπλοκη. Ο μόνος τρόπος να γλιτώσετε από την κατάρα του βαμπιρισμού είναι να σκοτώσετε τον progenitor, αυτόν δηλαδή που σας μετέδωσε την "ασθένεια". Ομως ο Van Helsing ανήκει στη ελίτ της Νεοϋορκέζικης κοινωνίας και συν τοις άλλοις είναι και πολύ δυνατός και "παλιός" βρυκόλακας. Δυστυχώς όμως (ή μήπως ευτυχώς;) η κατάσταση περιπλέκεται ακόμα περισσότερο. Ο αγαπητός κύριος Van Helsing είναι πρόεδρος του πολυεθνικού κολοσσού που ακούει στο όνομα Transtechnicals Inc. και ουσιαστικά κυβερνά ολόκληρη τη χώρα και ελέγχει ολόκληρο το χώρο των υπολογιστών και του cyberspace. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά ο ίδιος αξιαγάπητος κύριος αναζητά, με τη βοήθεια της απαχθείσας Deirdre Tuckett, έναν φοβερό ιό ο οποίος θα του επιτρέψει να κυβερνήσει ολόκληρο τον κόσμο. Τον θρυλικό Incubus. Ετσι λοιπόν βρισκόσαστε αντιμέτωποι με ένα φοβερό πολλαπλό δίλημμα (για να μην πω τρίλημμα και με κατηγορήσουν ως αγράμματο). Τι να πρωτοκάνετε; Να σώσετε τον ανθρωπισμό σας από την αμείλικτη απειλή του βαμπιρισμού, να απελευθερώσετε τη φίλη σας ή να γλιτώσετε τον κόσμο από μια ηλεκτρονική καταστροφή; Ευτυχώς όμως και οι τρείς καταστάσεις έχουν κοινό παρονομαστή (λέγε με Van Helsing) οπότε θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον τρομερό βρυκόλακα σε πολλά διαφορετικά μέτωπα. Φυσικά όχι μόνοι σας. Ακόμη και ένα ρεμάλι σαν τον Ransom Stark έχει φίλους. Αρκεί να ψάξετε να τους βρείτε και να τους επιστρατεύσετε. Και αν δεν έχετε αρκετή υπομονή μπορείτε να προσλάβετε μισθοφόρους στο The Abyss Club. Ουάου! Τι σεναριάρα είναι αυτή; Το βάθος, η πληρότητα, οι προεκτάσεις και οι περιπλοκές

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε William Gibson, δείτε το Blade Runners του Ridley Scott και το Dracula του Coppola και προσπαθείστε να τα συνδυάσετε. Τι, δεν μπορείτε; Και όμως η Microprose τα κατάφερε!







που παρουσιάζει το σενάριο του Bloodnet είναι κάτι που πολύ σπάνια (δυστυχώς) συναντάμε σε adventure. Ξεκινάτε ξέροντας πολλά, συνεχίζετε μαθαίνοντας περισσότερα και όσο πλησιάζετε προς το τέλος είμαι σίγουρος ότι θα μείνετε με το στόμα ανοιχτό. Γιατί; Εχω βάσιμες πληροφορίες ότι στο Bloodnet είναι αναμεμειγμένος και η αυτού μεγαλειότης ο Κόμης Δράκουλας αυτοπροσώπως! Παναγίτσα μου! Μιλάμε για ένα σενάριο το οποίο καταφέρνει έξοχα να συνδυάσει τη σκοτεινή φουτουριστική ατμόσφαιρα του υπέροχου Blade Runners με τον ατόφιο γοτθικό τρόμο του ανυπέρβλητου Δράκουλα του Bram Stoker. Τι άλλο να ζητήσει κανείς; Εγω προσωπικά δηλώνω απόλυτα ευτυχής που έχω στα χέρια μου ένα τέτοιο σεναριακό διαμάντι. Αρκετά όμως ασχολήθηκα με το σενάριο του παιχνιδιού. Ωρα να προχωρήσω σε πιο "πεζά" θέματα γιατί μου φαίνεται ότι δεν το γλιτώνω το "κράξιμο".

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ευτυχώς η εκπληκτική ποιότητα και ατμόσφαιρα του σεναρίου επεκτείνεται και στον τεχνικό τομέα του Bloodnet. Τα γραφικά; Εξοχα! Τα backgrounds πραγματικά κλέβουν την παράσταση με τους χρωματισμούς και τη λεπτομέρεια τους. Η Microprose καταφέρνει να παρουσιάσει έναν εντελώς φανταστικό κόσμο με πολύ ρεαλιστικό τρόπο. Η ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα γραφικά είναι πραγματικά πολύ σπάνια και μεγενθύνει σωστά αλλά και όμορφα το βάθος του σεναρίου. Ο θάνατος και η διαφθορά που φαίνεται να επικρατούν στη μελλοντική Νέα Υόρκη είναι διάχυτα σε κάθε οθόνη που βλέπετε. Το cyberpunk βρίσκει τον καλύτερο εκφραστή του στο χώρο των υπολογιστών. Υπάρχουν και αρκετές "τριπάδικες" οθόνες, με έντονα αλλά "θανατερά" χρώματα τα οποία πραγματικά δημιουργούν ένα εφιαλτικό αλλά και τρομακτικά αληθοφανές περιβάλλον. Σε κάνει να αναρωτιέσαι αν θα μπορούσε ποτέ η ανθρωπότητα να φτάσει σε τέτοιο σημείο αλλά και να διαπιστώσεις ότι δε βρίσκεται και τόσο μακριά ... Τα sprites του παιχνιδιού είναι αρκετά μικρά για adventure αλλά η λεπτομέρεια και οι χρωματισμοί τους σίγουρα ισορροπούν την κατάσταση. Ενα άλλο εντυπωσιακό οπτικά σημείο είναι οι προσωπογραφίες των χαρακτήρων με τους οποίους συνομιλείτε σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα χρώματα, οι φωτοσκιάσεις αλλά και οι ανατριχιαστικές λεπτομέρειες των προσώπων που βλέπετε ενισχύουν με τον καλύτερο τρόπο την όλη εφιαλτική cyberpunk ατμόσφαιρα. Υπάρχουν σε ολόκληρο το παιχνίδι σκηνές αλλά και πρόσωπα τα οποία σου κόβουν κυριολεκτικά την ανάσα. Και πρέπει να δηλώσω ότι όσο και αν προσπάθησα δεν κατάφερα να εντοπίσω στα γραφικά του παιχνιδιού κάτι παράταιρο, κάποιο ψεγάδι άξιο αναφοράς. Οσον αφορά τον ήχο τώρα. Η μουσική του παιχνιδιού είναι σχεδόν ηλίθια! Αποτελείται από παράφωνες συγχορδίες και σίγουρα δεν είναι αυτό που άρμοζε σε έναν τέτοιο cyberpunk κολοσσό, είναι μάλλον αδιάφορη, κουραστική και σίγουρα καθόλου επική. Πάντως εγω έπαιζα ακούγοντας το εκπληκτικό Zombie των Cranberries και το αποτέλεσμα ήταν πραγματικά απίστευτο! Τα ηχητικά εφφέ βρίσκονται ασφαλώς σε καλύτερη μοίρα. Φυσικά μόνο η έκδοση για CD-ROM περιέχει full speech, το οποίο είναι ομολογουμένως άψογο τόσο σε ποιότητα όσο και σε ποικιλία, αλλά και η έκδοση για δισκέττες δεν υστερεί αισθητά. Κάπου εδω όμως πρέπει να αφήσω τα τεχνικά μιας και ο χώρος τελειώνει και έχουμε πιο σημαντικά πράγματα να πούμε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ααχ, να κι άλλες ομορφιές. Δηλαδή αυτό





το παιχνίδι δεν έχει κανένα ψεγάδι; Τι εννοώ; Θα σας εξηγήσω ευθύς αμέσως. Κατ' αρχήν ας ασχοληθούμε με το χειρισμό του παιχνιδιού. Κινήστε με την απλούστατη μέθοδο του point 'n' click ενώ το menu εμφανίζεται μόλις μετακινήσετε τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης και έχει τη μορφή τεράστιων icons το καθένα από τα οποία έχει αρκετές υπο-επιλογές. Αν κάνετε δεξί click στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται το πρόσωπο του Ransom Stark μέσω του οποίου μπαίνετε στο inventory σας. Εδω τα πράγματα όμως δεν είναι και τόσο ρόδινα. Η όλη διάταξη και εργονομία του inventory δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε δει αν και μετά από αρκετή εξάσκηση η κατάσταση βελτιώνεται κάπως. Γενικά όμως ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και λειτουργικός με μοναδικό μελανό σημείο το πολύ παράξενο inventory το οποίο αποτελεί και το πρώτο RPG σημείο του παιχνιδιού. Ναι, καλά ακούσατε. Το Bloodnet εμπεριέχει αρκετά σημεία RPG, τα περισσότερα από τα οποία βρίσκονται στο gameplay. Κατ' αρχήν οι μάχες που κάνετε θυμίζουν πολύ έντονα τις μάχες του Pools of Darkness και των άλλων επικών παραγωγών της SSI. Τοποθετείτε τον κάθε χαρακτήρα της ομάδας σας ξεχωριστά στην οθόνη και του λέτε σε ποιόν να επιτεθεί και τι όπλο να χρησιμοποιήσει. Και αν αυτό δεν είναι RPG τότε τι είναι; Γενικά όμως το Bloodnet είναι ένα cyberpunk RPG με παρουσίαση adventure. Πως είναι δυνατόν; και όμως είναι και το αποτέλεσμα είναι μάλιστα πολύ καλό. Στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού έχετε την κλασσική ψευδο-τρισδιάστατη απεικόνιση την οποία κατά κόρον χρησιμοποιούν τα σύγχρονα adventures αλλά ο πυρήνας παραμένει RPG. Υπάρχει πολύ ψάξιμο, λύσιμο γρίφων αλλά και μάχες για επιβίωση. Τι καλύτερο για να σπάει η σχετική μονοτονία του απλού adventure; Και τώρα λίγα tipάκια για το Bloodnet. Στο παιχνίδι υπάρχουν δυο "μετρητές", ένας για το humanity και ένας για το bloodlust του χαρακτήρα σας. Για να παραμείνετε άνθρωπος και να μη γίνετε βρυκόλακας πρέπει να διατηρείτε τον πρώτο όσο το δυνατόν υψηλότερα και το δεύτερο χαμηλότερα. Ομως υπάρχουν στιγμές που πρέπει οπωσδήποτε να πιείτε αίμα. Και φυσικά δεν πρέπει να αρχίσετε να δαγκώνετε όποιον βλέπετε μπροστά σας γιατί τότε το humanity σας θα εξανεμιστεί με τα αναπόφευκτα αποτελέσματα. Γι αυτό το λόγο υπάρχουν διάσπαρτες σε διάφορα σημεία φιάλες αίματος με τις οποίες ικανοποιήτε την βαμπιρική σας δίψα. Που είναι αυτές; Ε μην τα θέλετε και όλα! Ούτως ή άλλως σε λίγο καιρό θα φιγουράρει στις σελίδες του SpellShop η πλήρης λύση του Bloodnet. Μέχρι τότε λοιπόν ... fear of the dark!

Το Bloodnet για CD-ROM μας προσέφεραν τα καταστήματα TELECLUB.











ΑΝΤΟΧΗ

88%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πάρε μαθήματα σεναριογραφίας αγαπητή Sierra!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΓΕΝΙΚΑ	92

Warlords II

GAME REVIEW

HOUSE	SSG
FORMAT	PC
TEST	486DX/40 Compro Sound Pro

του **ShadowCaster**



Επος. Πόσοι δεν το ονειρεύτηκαν αλλά και δεν το αποζήτησαν; Πόσους δεν ενέπνευσε και κυριολεκτικά μάγεψε η εξιστόρηση των ηρωϊκών πράξεων κάποιων πραγματικά σπάνιων ανθρώπων οι οποίοι αναδύθηκαν μέσα από της δίνες της ιστορίας αλλά και της απλής θύμησης; Οι ήρωες. Αυτοί οι ακλόνητοι βράχοι ηθικής, θεωρητικά τουλάχιστον, αλλά και πηγές αστείρευτου θάρρους. Ο απλός λαός τους θαύμαζε και τους θαυμάζει, οι πλουτοκράτες τους ζήλευαν και τους ζηλεύουν ενώ οι ελάχιστοι αμειγώς ρομαντικοί πασχίζουν να πορευθούν στο δρόμο που τόσο δύσκολα οριοθέτησαν αυτοί οι επίλεκτοι της ιστορίας. Περίτρανα δείγματα έπους αποτελούν τα πασίγνωστα έργα του Ομηρου, η ινδική Μαχαμπχαράτα, η κάθοδος των μυρίων του Ξενοφώντα, το δαχτυλίδι των Νιμπελούγκεν αλλά και γενικά ολόκληρη η ανθρώπινη ιστορία βρίθει από επικές αναζητήσεις και πράξεις (και καλύτερα να ξεχάσετε τους απαράδεκτους Manowar). Ομως την πραγματική ραχοκοκκαλιά του έπους αποτελούν οι μύθοι και οι θρύλοι που στηρίζουν και όλες τις μυθολογίες σε όλα τα σημεία του ορίζοντα. Το έπος ήταν, είναι και θα είναι αναπόσπαστο αλλά και πολύ σημαντικό κομμάτι της κληρονομιάς ενός λαού. Μέγας Αλέξανδρος, Ηρακλής, Ziegfried, βασιλιάς Αρθούρος, Αχιλλέας, Οδυσσέας, Jean d' Ark, Lancelot, Αννίβας, Ριχάρδος ο λεοντόκαρδος και οι σταυροφόροι του και η λίστα είναι πραγματικά ατελείωτη. Αλλά και η φαντασία του ανθρώπου γέννησε ανυπέρβλητα έπη με αποκορύφωμα την εκπληκτική τριλογία του J. R. R. Tolkien (προσωπική άποψη), το εξαίσιο Lord of the Rings. Φυσικά η φαντασία ανέκαθεν αποτελούσε πρωταρχικό συστατικό του έπους και σε αυτό το γεγονός οφείλεται και ένα μέρος από την πραγματικά ακαταμάχητη γοητεία του. Και φυσικά μια τόσο πλούσια αλλά και σαγηνευτική θεματολογία δε θα μπορούσε να αφήσει ασυγκίνητους τους προγραμματιστές. Υπάρχει μια πληθώρα παραγωγών που άνετα επιδέχονται το χαρακτηρισμό του επικού στο χώρο των υπολογιστών, άλλες περισσότερο και άλλες λιγότερο. Και η νέα παραγωγή της SSG σίγουρα ανήκει σε αυτή την κατηγορία. Αλήθεια, θυμόσαστε εκείνο το πολύ εθιστικό αλλά λίγο άχαρο παιχνίδι στρατηγικής το οποίο είχε κυκλοφορήσει πριν από αρκετό καιρό η SSG για την AMIGA, το Warlords; Ε λοιπόν αυτή τη φορά έχουμε στα χέρια μας το δεύτερο μέρος, το εκπληκτικό Warlords II. Γιατί το χαρακτήρισα εκπληκτικό τόσο νωρίς; Ελάτε μαζί μου στον κόσμο του έπους και των ηρώων και θα καταλάβετε αμέσως το λόγο.



Ξεκινάμε με τη σεναριακή υπόσταση του παιχνιδιού. Τα πράγματα λίγο πολύ είναι ακριβώς όπως και στο πρώτο μέρος. Βρισκόσαστε σε κάποια ήπειρο, εσείς επιλέγετε σε ποιά, ενώ έχετε να αντιμετωπίσετε μέχρι και οκτώ αντίπαλους ηγεμόνες. Ολα ξεκινούν με την εμφάνιση του πρώτου ήρωα σας στην πρωτεύουσα της επικράτειας σας. Η επική του αναζήτηση ξεκινάει ευθύς αμέσως. Αρχικά θα ήταν φρόνιμο να κατευθυνθεί στα κοντινότερα ερείπια προς αναζήτηση κάποιου χαμένου θυσαυρού. Μετά από σκληρή μάχη με ένα φοβερό πράσινο δράκο ο ήρωας σας (ονομάστε τον ShadowCaster ώστε να είναι ανίκητος. Αμ πως!) ανακαλύπτει αρχαίες boots of speed οι οποίες αυξάνουν των αριθμό των κινήσεων του. Ταυτόχρονα στην πρωτεύουσα σας ολοκληρώνεται η παραγωγή του πρώτου πολεμικού δράκου ο οποίος κατευθύνεται προς το κοντινότερο ουδέτερο κάστρο με σκοπό να το καταλάβει. Και ούτω κάθ' εξής. Με δυο λόγια το "μόνο" που έχετε να κάνετε είναι να δημιουργήσετε ανίκητες στρατιές με τις οποίες θα καταλάβετε τις αντίπαλες πόλεις μειώνοντας ταυτόχρονα τη δύναμη των αντίπαλων πολέμαρχων μέχρι να υπερισχύσετε πλήρως. Απλά πράγματα! Γενικά το Warlords II αποτελεί την εφαρμογή του πάνσοφου ρητού που συνήθιζαν να επικαλούνται οι Ρωμαίοι. Ci Vis Pacem Para Bellum ή σε ελληνική μετάφραση "αν επιθυμείς ειρήνη προετοίμαζε πόλεμο" (τρέμε "κύριε" Μπερίσα!). Αλλά η στρατιωτική ισχύς δεν αποτελεί το μόνο όπλο σας. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστά τη διπλωματία έτσι ώστε σε συνδυασμό με τους κατάλληλους στρατιωτικούς χειρισμούς να επιβάλετε την εξωτερική σας πολιτική, κάτι που δυστυχώς κάνουν ελάχιστοι από

τους πολιτικούς που λυμαίνονται την ανθρωπότητα.

Τελικά μου φαίνεται ότι το Warlords II αποτελεί ένα πολύ καλό μέσο ώστε να ξεσπάσουν τα όποια απωθημένα μπορεί να έχετε εναντίον των αλβανών, των τούρκων, των σκοπιανών, των γάλλων (των άγγλων συμπληρώνει ο Κροντηράς) και γενικά οποιουδήποτε "σας κάθεται στο λαιμό". Είναι γεγονός ότι η κλίμακα του παιχνιδιού αγγίζει πραγματικά επικές διαστάσεις μιας και είσαστε (και φαίνεστε) ένας κανονικός πολέμαρχος και έχετε στη διάθεση σας ολόκληρες στρατιές τεράτων και πολεμιστών, μια πολεμική μηχανή την οποία όμως πρέπει να διατηρείτε καλολαδωμένη αν θέλετε να έχετε το ποθητό αποτέλεσμα. Κυρήξτε πολέμους, προσφέρετε ειρήνη και οργανώστε εκστρατείες στο όνομα της προάσπισης της πατρίδας και της σημαίας. Μάλιστα. Πάμε παρακάτω.

Και μπαίνουμε, αισίως, στον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού. Η πρώτη εντύπωση που δίνουν τα γραφικά του Warlords II έναντι του πρώτου μέρους είναι ότι πρόκειται για τον ίδιο πυρήνα σε μια πολύ πιο "λουστραρισμένη" έκδοση. Τα sprites του παιχνιδιού είναι πολύ μικρά αλλά εξαιρετικά ευδιάκριτα λόγω της υψηλής (640x480) ανάλυσης της οθόνης. Το έδαφος παρουσιάζει μεγάλη ποικιλία στη μορφολογία του ενώ και τα κάστρα των διαφόρων warlords παρουσιάζουν μια αξιοσημείωτη και σίγουρα θετική διαφοροποίηση, τόσο χρωματικά όσο και γραφικά. Και φυσικά όπως ήταν αυτονόητο εγω πάντα επιλέγω τον μαύρο warlord του οποίου οι πόλεις έχουν τη μορφή μαύρης νεκροκεφαλής (μπούουουου Κροντηρά). Τα sprites παρουσιάζουν τεράστια ποικιλία και γενικά είναι καλοσχεδιασμένα αν και η απεικόνιση τους μας παραπέμπει σε αρκετά παλαιότερες παραγωγές. Γενικά τα γραφικά του παιχνιδιού κρίνονται άκρως ικανοποιητικά και λειτουργικά και αν αναλογιστούμε ότι σε ένα παιχνίδι στρατηγικής το ειδικό βάρος είναι αλλού τότε πιστεύω ότι δε χρειάζεται τίποτα περισσότερο. Ο ήχος του Warlords II είναι άκρως λειτουργικός ενώ δε λείπουν κάποια πολύ όμορφα ηχητικά εφφέ με αποκορύφωμα την ομιλία ενός τυπά (μου θυμίζει τη φιγούρα ενός Chaos Knight που έχω για τα AD&D) ο οποίος εμφανίζεται κάθε τρείς και λίγο και κάνει διάφορα σχόλια. Πάει και τούτο.

Και φυσικά, όπως όλοι ξέρουμε, ο χειρισμός και το gameplay αποτελούν το Α και το Ω σε ένα παιχνίδι στρατηγικής. Το Warlords II τα καταφέρνει εξίσου καλά και στους δυο αυτούς νευραλγικούς τομείς. Ο χειρισμός είναι κάπως πολύπλοκος αλλά σε γενικές γραμμές είναι πολύ απλός στην κατανόηση και δεν πιστεύω ότι θα συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα λόγω και της πλήρους υποστήριξης του πληκτρολογίου που προσφέρει το interface του παιχνιδιού, γεγονός το οποίο εγω προσωπικά θεώρησα πολύ βοηθητικό και εύχρηστο. Το gameplay είναι φοβερά εθιστικό λόγω κυρίως της σωστής πολυπλοκότητας αλλά και του γενικότερου πλούτου του παιχνιδιού. Γενικά το Warlords II είναι ένα πολύ σωστά δομημένο παιχνίδι στο οποίο όλες οι αναλογίες τηρούνται σωστά και δημιουργούν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής που έχουμε παίξει τελευταία. Εύγε...









ΑΝΤΟΧΗ 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

So, you want to be a hero ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	96
ΓΕΝΙΚΑ	90

GAME REVIEW

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40 - Compro Sound Pro

ΤΟΥ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

Χα! Ποδοσφαιράκια. Μια ακόμη από τις, αρκετές ομολογουμένως, "πληγές" του δύσμοιρου PC. Οι καλές παραγωγές; Μόνο μια έχω καταφέρει να ξεχωρίσω μέχρι σήμερα. Το εκπληκτικό Sensible Soccer. Οι απογοητεύσεις; Θα αναφέρω μόνο τα πολύ μέτρια Kick Off 2 και 3 και το άθλιο Goal!. Τελικά μου φαίνεται ότι όσοι αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν κάποιο παιχνίδι ποδοσφαίρου στο PC είναι του στυλ άντε-να-τελειώνουμε και φύγε-κακό-από-τα-μάτια-μου. Καλέ κανένας καλός;

Ούτε ο ξακουστός Dino Dini δεν τα κατάφερε, για να μην πω ότι απέτυχε παταγωδώς! Που είναι εκείνες οι ομορφιές που βλέπαμε στην AMIGA και παίζαμε χρόνια (ναι δεν κάνω πλάκα, ακόμα Kick Off 2 παίζω στην A500 μου!) ολόκληρα; Τι κακό και τούτο;

Αλλά μη φοβού! Η Electronic Arts αποφάσισε να μας αποδείξει ότι το PC είναι πανίσχυρο ΚΑΙ στα ποδοσφαιράκια. Και πως θα το πετύχει αυτό; Μα με το υπέροχο FIFA International Soccer. Η επιτυχία που σημείωσε το παιχνίδι στις κονσόλες είναι τεράστια. Γιατί λοιπόν να μη μεταφερθεί και στο PC; Ωπ, να κι άλλο αγκάθι στην πλευρά του μηχανήματος. Η μάλλον κάτι τέτοιο ισχύει σε όλα τα μηχανήματα. Κατά μεγάλο ποσοστό η μεταφορά ενός παιχνιδιού από το ένα format σε κάποιο άλλο είναι καταδικασμένη σε αποτυχία. Αποδείξεις; Αναρίθμητες! Το Kick Off 2 για PC, το Shadow of the Beast για οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα πλην της AMIGA, το Street Fighter II στο PC και ... και ... και ... Και όμως! Αυτή η μεταφορά ίσως αποτελεί μια από απειροελάχιστες εξαιρέσεις που επιβεβαιώνουν τον κανόνα. Το FIFA International Soccer ήταν στο Mega Drive ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στο είδος του (μην ξεχνάτε ότι εγώ είχα κάνει ΚΑΙ εκείνο το review) αλλά στο PC είναι ίσως το καλύτερο! Γιατί; Σαν πολύ δε βιάζεστε; Διαβάστε και το υπόλοιπο review και θα καταλάβετε. Και ξεκινάμε ευθύς αμέσως με ...





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αχά! Νάτες οι ομορφιές και ακόμα καλά καλά δεν ξεκινήσαμε. Τι ΓΡΑΦΙΚΑΡΕΣ είναι αυτές; Εντάξει, για ποδοσφαιράκι μιλάμε, δεν έχει ούτε rendered ούτε digitized sprites και backgrounds αλλά στον τομέα του είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχουμε δει μέχρι σήμερα. Οχι τόσο σε κάθε στοιχείο μεμονομένα όσο σαν σύνολο. Τα sprites των παικτών και του διαιτητή είναι τουλάχιστον ευμεγέθη και άψογα όσον αφορά τη λεπτομέρεια και τα χρώματα. Η κίνηση τους είναι εντυπωσιακά ομαλή και γρήγορη ενώ η γκάμα των κινήσεων που μπορεί να κάνει ένας παίκτης είναι τουλάχιστον τεράστια. Δείτε ανάποδα ψαλίδια, κεφαλιές ψαράκι και όλων των ειδών τα σουτ εκτελεσμένα με εξαιρετική ταχύτητα και ομαλότατη κίνηση.

Η οπτική γωνία του γηπέδου θυμίζει πολύ έντονα εκείνη του αλησμόνητου Match Day στον Amstrad αν και, ευτυχώς, οι ομοιότητες σταματούν εκεί. Δηλαδή βλέπετε το γήπεδο από τις 4 η ώρα (οι φίλοι των εξομοιωτών θα καταλάβουν) περίπου και με μικρή ανύψωση. Οι θεατές του αγώνα είναι λεπτομερέστατοι ενώ παρατηρείται μια συνεχής κίνηση στην εξέδρα. Με δυο λόγια τα γραφικά του παιχνιδιού όχι απλώς ικανοποιούν αλλά τολμώ να πω ότι πραγματικά ενθουσιάζουν με τον πλούτο και την τεχνική αρτιότητα τους. Και περνάμε στα αρνητικά σημεία των γραφικών του FIFA Soccer.

Τι να πω; Το μόνο μεμπτό σημείο που κατάφερα να εντοπίσω είναι ότι οι εστίες είναι σχετικά "ρηχές", και όχι σαν του σταδίου "Καραϊσκάκη", αν και κάτι τέτοιο δε δυσχεραίνει καθόλου τον παίκτη. Απλά να έχουμε κάτι να γκρινιάζουμε δηλαδή!

Και πάμε φίλοι μου στον ήχο. Τι ομορφιές



είναι και ετούτες; Τα ψηφιοποιημένα ηχητικά εφφέ δίνουν και παίρνουν. Η εξέδρα δε σταματάει ούτε δευτερόλεπτο να τραγουδάει ενώ οι πανηγυρισμοί στα γκόλ και τα επιφωνήματα στις ευκαιρίες (ναι, έχει ΚΑΙ τέτοια) είναι πραγματικά υπέροχα. Ομως εδω υπάρχουν κάποια αρκετά σημαντικά προβλήματα. Αν έχετε στο PC σας κάποια συμβατή κάρτα και όχι κάποια original SoundBlaster τότε θα εκνευριστήτε αρκετά. Μετά από λίγη ώρα τα ψηφιοποιημένα εφφέ σταματούν και ξαναρχίζουν "παγώνοντας" το παιχνίδι κάθε φορά που συμβαίνει κάτι τέτοιο. Και αυτό καταντά τόσο εκνευριστικό που εγω προσωπικά αναγκάζομαι να βάλω τον ήχο στο Off για να μπορέσω να παίξω σαν άνθρωπος.
Επίσης τα σφυρίγματα του διαιτητή κατά κάποιο μυστήριο τρόπο θυμίζουν ήχο Spectrum και Amstrad αν και σε τελική ανάλυση κάνουν τη δουλειά τους. Αν ανήκετε στους τυχερούς κατόχους κάποιου CD-ROM τότε θα εκπλαγείτε πραγματικά. Αν έχετε στη διάθεση σας 8 Mbytes RAM τότε θα έχετε "απ' ευθείας" μετάδοση ολόκληρου του αγώνα! Βάλαμε τον υπολογιστή να παίξει με τον εαυτό του σε demo mode και πραγματικά νομίζαμε ότι βλέπαμε πραγματικό αγώνα. Εξοχο!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Θα ξεκινήσω από τον χειρισμό του FIFA International Soccer μιας και είναι ζωτικό θέμα όσον αφορά τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Μοιρασμένα τα πράγματα. Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά απλός και εύκολος στη χρήση. Με το αριστερό fire button σουτάρετε ή κάνετε μακρινή πάσα ενώ με το δεξί αλλάζετε παίκτη ή ανοίγετε τη μπάλα. Απλά πράγματα. Το πιο θετικό σημείο του χειρισμού είναι ότι κάνοντας το μοχλό δεξιά ή αριστερά τη στιγμή που σουτάρετε επιλέγετε σε ποια γωνία θα κατευθύνετε το σουτ σας. Υπέροχο όσο και πολύ βολικό. Φυσικά δε χρειάζεται να σας πω ότι δε σας συνιστώ να παίξετε με πλήκτρα. Είναι σχεδόν αδύνατο. Φυσικά υπάρχουν και μερικά σχετικά άσχημα σημεία στο χειρισμό του FIFA Soccer. Κατ' αρχήν η ανταπόκριση του ποδοσφαιριστή στον κάθε χειρισμό του παίκτη σίγουρα δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε δει. Αργή ανταπόκριση αλλά ταυτόχρονα και σχετικά ανακριβής ενώ γενικά δεν υπάρχει αυτή η αμεσότητα στην οποία μας είχε συνηθίσει το Kick Off II αλλά και το Sensible Soccer. Γενικά όμως μετά από λίγη εξάσκηση η κατάσταση βελτιώνεται αισθητά μιας και γενικά ο χειρισμός περισσότερο βοηθάει παρά δυσχεραίνει τον παίκτη. Το gameplay είναι γενικά το αναμενόμενο. Παγκόσμιο πρωτάθλημα, ευρωπαϊκό πρωτάθλημα, κύπελο αλλά και απλά play offs είναι οι κύριες διοργανώσεις στις οποίες μπορείτε να λάβετε μέρος. Φυσικά υπάρχει δυνατότητα διπλού (αυτό έλειπε!) μιας και αυτό είναι που δόξασε τα παιχνίδια του είδους. Αλλαγές, instant replay αλλά και μια πολύ χρήσιμη επιλογή με την οποία μπορείτε να σώσετε στο σκληρό δίσκο τα ωραιότερα γκολ που έχετε πετύχει. Και αυτό είναι κάτι το οποίο σίγουρα έλειπε από τα παιχνίδια του είδους. Στα αρνητικά τώρα σημεία. Να σας πω την αλήθεια δεν είναι και λίγα αλλά τουλάχιστον δεν είναι πρωτεύουσας σημασίας. Υπάρχουν μόνο εθνικές ομάδες και όχι σύλλογοι, κάτι που προσωπικά το θεωρώ απαράδεκτο. Επίσης δε μπορείτε να επέμβετε καθόλου στα χρώματα των ομάδων ενω τα ονόματα των παικτών δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα με κωμικά αποτελέσματα. Και όταν ένα παιχνίδι φέρει το όνομα της FIFA και έχει επίσημο σπόνσορα (ή μάλλον σπόνσορες μιας και κάνουν την εμφάνιση τους τόσο η Adidas όσο και η Panasonic) κάτι τέτοιο "χτυπάει" αρκετά άσχημα.

ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα ένα από τα κορυφαία παιχνίδια ποδοσφαίρου όλων των εποχών, στο PC τουλάχιστον. Εξοχα γραφικά, πολύ καλός (αν και λίγο προβληματικός) ήχος ενώ το gameplay και ο χειρισμός κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα αν και όχι χωρίς κάποιες μικρές ατέλειες. Αρκετές καινοτομίες οι οποίες λειτουργούν σαφώς θετικά στο σύνολο τους. Δυστυχώς όμως διαφαίνεται κάποια σχετική έλλειψη επαγγελματισμού και ιδιαίτερης προσοχής για τους λόγους τους οποίους εξηγώ στο review. Πάντως είναι μια πάρα πολύ καλή επιλογή για όλους τους φίλους του ποδοσφαίρου.





ΑΝΤΟΧΗ

90%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είναι δυνατόν να μην έχει τον Ολυμπιακό;

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	94
ΓΕΝΙΚΑ	89

SANGO FIGHTER

HOUSE	PANDA ENTERTAINMENT
FORMAT	PC
TEST	386sx/25/AdLib

ΤΟΥ **Κ.ΜΑΝΟΥ**

Το Mortal Kombat για PC εκτός από την καλύτερη έκδοση για υπολογιστές αποτελεί και το καλύτερο beat'em up γι'αυτό το μηχάνημα, κυρίως λόγω των γραφικών του. Δεύτερο καλύτερο ανακυρρήσεται αυτό, το σχεδόν άγνωστο πρόγραμμα που μπορεί να μην έχει να επιδείξει ψηφιοποιημένα γραφικά και φωνές ή απίστευτα χρώματα αλλά έχει τουλάχιστον ένα gameplay που το παιχνίδι της Midway δεν φτάνει.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Επιτέλους μια αληθοφανής ιστορία πίσω από το σενάριο. Κάπου στην κεντρική Ασία οι δυνατές φυλές συγκρούονται όχι μόνο σαν οργανωμένοι στρατοί αλλά και σαν ένας προς έναν παίζοντας ξύλο. Πέντε γενναίοι ήρωες αποτελούν την παρέα που καλείται να συντρίψει τον τύραννο Tsao Tsao και να επαναφέρει την ελευθερία στον λαό τους. Αυτό με μερικές έξυπνες παραλλαγές που θα αναλύσουμε στην παρουσίασή μας είναι ο λόγος για τον οποίο θα δείρετε πολλά γενναία sprites.

OPTIONS

Οι επιλογές που προσφέρει



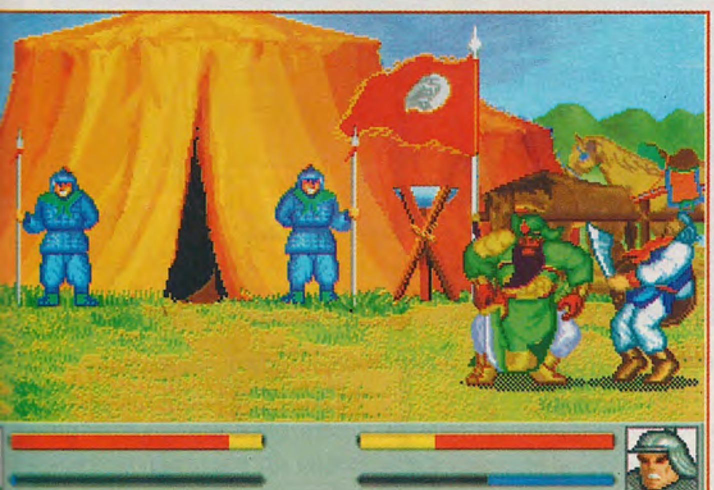








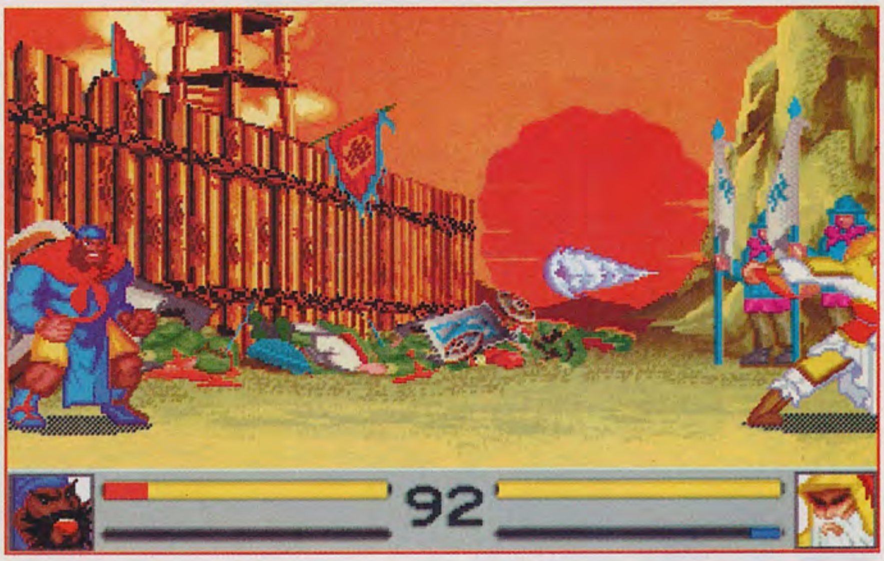

CHAO YUN WIN
39

















το πρόγραμμα είναι ό,τι χρειάζεται ένα παιχνίδι του είδους: Ο χειρισμός μπορεί να γίνει μέσω joystick ή πληκτρολογίου, με τα έτοιμα πλήκτρα ή με δικές σας επιλογές. Μπορείτε να παίξετε διπλό με κάποιον άλλο ή να παίξετε αυτό το διπλό με τον υπολογιστή. Αυτή είναι η επιλογή Battle αλλά έχει προστεθεί μία ακόμα η Story όπου αντιμετωπίζετε με 5 άτομα - και όποιος αντέξει- ένα σωρό αντιπάλους σε μάχες που απελευθερώνουν την χώρα. Μπορείτε επίσης να αλλάξετε το επίπεδο δυσκολίας και χαρακτήρα.





ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Τα πράγματα είναι απλά και συνηθισμένα. Κάθε τύπος που διαλέγετε έχει κάποιες κινήσεις με παραλλαγή που παίζουν ανάμεσα σε μπουνιές, κλωτσιές και ειδικές κινήσεις και αν πετύχετε τον αντίπαλο την στιγμή που δεν κάνει άμυνα του κάνε κάποια ζημιά. Νικητής είναι αυτός που παίρνει τους 2 από τους 3 γύρους. Τίποτα που να μην έχετε ξανακούσει αλλά ο συνδιασμός της ευκολίας χειρισμού με το πολύ καλό animation είναι πρωτοφανής. Η οθόνη σκρολλάρει αριστερά δεξιά τέλεια και αν διαθέτετε και την έξτρα μνήμη που χρειάζεται τα backgrounds κινούνται με φωτιές και καπνούς και ανθρώπους που χειροκροτούν. Σε μερικά αργά μηχανήματα -ας πούμε 386sx/16- θα παρατηρήσετε κάποια ψιλικαθυστέρηση στις γρήγορες κινήσεις και ιδίως στο άλμα όταν υπάρχει μπόλικο animation στην οθόνη. Μας εντυπωσίασε ο τρόπος που το PC χειρίζεται τα μεγάλα sprites.

ΑΝΤΟΧΗ
92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πραγματικά δεν πίστευα ότι το PC θα είχε τέτοια εμπειρία!

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	81
GAMEPLAY	94
ΓΕΝΙΚΑ	87

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

SERVICE H/Y
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ
ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

N C C

386 DX/40 MHZ
4MB RAM - 340 MB HD W.D.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SVGA C.L., 5424 1MB TRUE COL.
Q MONITOR S VGA COLOR SOUNDBLASTER COMP, MOUSE,
DR DOS 6.0 ORIGINAL
239 000!!!

486 DX/40 MHZ
340 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B-C.L. 5428 TRUE COL.
1 FD 3 1/2 - 1,44
HANTAREX CRYSTAL 14' '0.8 L.R.-N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
279.000!!!

486 DX2/50 MHZ
420 MB HD
SVGA 3L.B. C.L.5428 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
311.000!!!

486 DX 2/66 MHZ
420 MB HD
SVGA 3 L.B. C.L. 5428 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
329.000!!!

CD ROM
CD ROM SONY DOUBLE 44.000
CD ROM MITSUMI DOUBLE 43.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE 46.000
CD ROM PANASONIC GREATIVE 563B+
RHOTOSTYLER 2+CROLLIER.......... 61.000
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
CD ROM MITSUMI SINGLE.......... 26.000

MUSIC CARD
SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL 21000
SOUNDBLASTER PRO ORIGINAL 32000
SOUNDBLASTER 16.......... 39500
PRO SONIC 16.......... 32000
MEDIA VISION PRO 16 BIT 29000
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
S BLASTER 2.0 COMP..........6000

HARD DISKS
HD 200MB WEST DIGITAL 48000
HD 340MB WEST DIGITAL 57000
HD 420MB WEST DIGITAL 61000
HD 540MB WEST DIGITAL 75000
HD 1GB WEST DIGITAL 175000

PRINTERS
CITIZEN - STAR - CANON - HP
Όλα τα μοντέλα..........Call
SWIFT 200 COLOR..........90.000
CITIZEN PROJET II 90.000
CANON BJ 200 ....79.000
STAR LC - 100 ....49.000

CO PROSESSOR
287 ....CALL
387-SX25 ....CALL
387-DX40 9900
487-SX25 17000

AMIGA
CD 32..........68900
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60 ΤΙΤΛΟΙ
A-1200 ....CALL
A-2000 99000
A-4000 ....CALL
MONITOR 1084S ....CALL
FD 31/2 19000
EXP.MEMORY 512KB 11000

UPGRADE
MOTHERBOARD 486 DX/40..........61000
MOTHERBOARD 486 DX2/50..........71000
MOTHERBOARD 486 DX2/66..........87000

ΚΑΡΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ
CIRRUS LOGIC 5424 1M 21000
CIRRUS LOGIC 5428 LB1M..........27000
MULTI I0 LOCAL BUS 5500
SIMMS 1M..........11300

SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)
SEGA MEGA DRIVE ME 3 GAME..........53000
SEGA MASTER SYSTEM 22000
SEGA GAME GEAR..........33000
TV TUNER (G.G.) 29000



ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ORIGINAL CARTRIDGE SEGA

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

MULTIMEDIA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ★

SIMON THE SORCERER	19000	THEME PARK	13000	LOST IN TIME	12000	CRITICAL PATH	9500
MIGHT AND MAGIC	18500	SAM N MAX	17000	MONKEY ISLAND	9500	TERMINATOR RAMPAGE	15500
AL QUADIM	13900	7TH GUEST	12000	CITY IN TROUBLE	12000	REBEL ASSAULT	14000
MAD DOG MAC GREE II	18500	GREAT NAVABATTLES II	14900	GOBLINS 2	12000	TORNADO	9500
MYST	15000	LABYRINTTH OF TIME	15000	KING QUEST 6	8000	EMPIRE DELUXE	14000
OUTPOST	19000	RETURN OF THE PHANTOM	13000	INCA	20000	COMMANCHE	16000
STRIKE COMANDER	17000	AMON RA	12000	IRON HELIX	9500	★ ΤΙΜΕΣ ΜΕ Φ.Π.Α.	

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

A-500	39000	286-386	CALL	ATARI SM 125	25000
A-600	45000	DRIVE AMIGA-ATARI	13000	ATARI LYNX	24000
A-2000	75000	ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K	6000	ATARI SC 124 COLOR	45000
6128 GREEN	15000	ATARI 520 STFM	35000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB	35000
6128 COLOR	25000	ATARI 520 STE	45000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB	18500
1512/1640 ΑΠΟ	32000	ATARI 1040 STFM	45000		
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	25000	ATARI 1040 STE	50000	* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ	

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX. 4951816

spell shop

ΤΟΥ Π. "SHADOWCASTER" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ







Μπήκε πλέον ο Οκτώβριος και τα σχολεία έχουν αρχίσει για τα καλά ενώ ο καιρός εξακολουθεί να μας ταλαιπωρεί. Αντε να έρθει επιτέλους ο χειμώνας για να βγάλουμε από τη ντουλάπα τα μαύρα μας και να σκοτεινιάζει από τις πέντε ... Ασε που με τρώει το χέρι μου για να γυρίσω στα Forgotten Realms. Και μιας και το έφερε η κουβέντα, την τελευταία φορά που ήμουνα στη ScarDale άκουσα πολύ ενδιαφέροντα πράγματα για τις παραγωγές που θα κάνουν την εμφάνιση τους αυτό το χειμώνα.

Μέχρι το τέλος του 1994 αναμένονται να κυκλοφορήσουν πολλά και διάφορα adventures και R.P.G.s ενώ στον ορίζοντα διαφαίνεται μια έφεση προς τα παιχνίδια φαντασίας και τρόμου (επιτέλους!). Ας δούμε όμως μαζί τι λένε οι φήμες. Ξεκινάμε με το εναγωνίως αναμενόμενο και πολλά υποσχόμενο Harvester.

Μεταφερθείτε σε έναν εντελώς Clive Barkerικό κόσμο (ουάου!) όπου η Order of the Harvest Moon απλώνει το σκοτεινό πέπλο της. Εξοχα! Προχωράμε στο ακόμα πιο εναγωνίως αναμενόμενο Prisoner of Ice το οποίο αποτελεί τη δεύτερη προσπάθεια (μετά από το υπέροχο Shadow of the Comet) απόδοσης της φοβερής μυθολογίας του ανυπέρβλητου H. P. Lovecraft. Περιπλανηθείτε στην αχανή Ανταρκτική και χαθήτε στα φοβερά Mountains of Madness αντιμετωπίζοντας μυστικιστές Ναζί αλλά και τα "συνηθισμένα" πλοκαμοφόρα Lovecraftικά τέρατα.

Αλλά η πιο απίστευτη φήμη είναι ότι σε λίγο καιρό θα μπει στην κυκλοφορία το νέο adventure τρόμου της Sierra του οποίου το σενάριο έχει γράψει (προσέξτε!) η γλυκανάλατη Roberta Williams.

Αν είναι ποτέ δυνατόν! Πρόκειται για το πολυδιαφημισμένο Phantasmagoria και σε πολύ λίγο καιρό θα μπορέσουμε να δούμε κατά πόσο μπορεί να τα καταφέρει στο χώρο του φανταστικού τρόμου η πιο ξενέρωτη παραμυθογράφος που υπάρχει στις τάξεις τις Sierra. Και μη μου πείτε ότι σας άρεσαν τα φρικτά King's Quest;

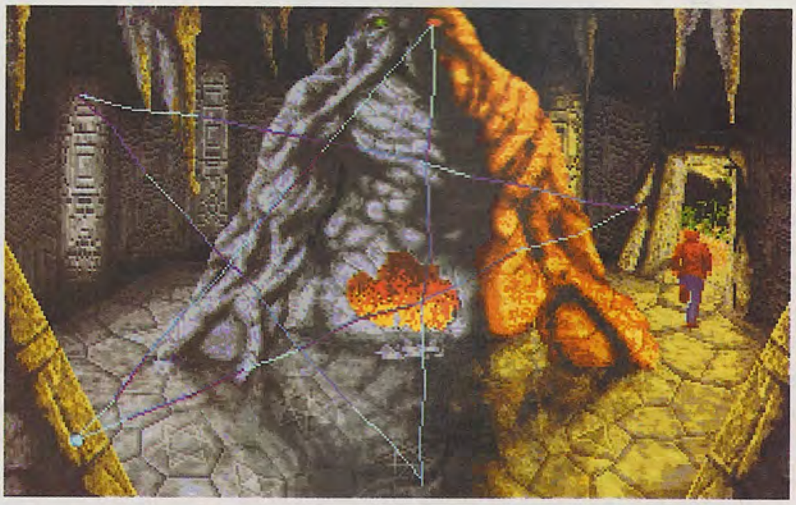
Στον ίδιο τομέα υπάγεται και το αναμενόμενο Noctropolis αν και σχεδόν τίποτα δεν είναι γνωστό για αυτή την παραγωγή. Ολα αυτά θα κυκλοφορήσουν μόνο σε CD-ROM, απ' ότι μπορέσαμε να μάθουμε, οπότε μπορείτε να φανταστείτε το αποτέλεσμα ... Στον τομέα της φαντασίας έχουμε το πασίγνωστο πλέον Under a Killing Moon για το οποίο δεν πιστεύω ότι χρειάζεται να πούμε τίποτα περισσότερο. Ακολουθεί το, εδώ και ένα χρόνο αναμενόμενο, The Dig το οποίο αποτελεί την πρώτη συνεργασία του Steven Spielberg με τη φοβερή LucasArts!

Σύμφωνα με πληροφορίες το σενάριο του παιχνιδιού είναι βασισμένο σε κάποιο από τα Amazing Stories του Spielberg οπότε ... Και περνάμε στο Hell: A Cyberpunk Adventure για το οποίο δεν έχουν ακουστεί πολλά αλλά ξέρουμε ότι ολόκληρο το παιχνίδι θα αποτελείται από 100% 3-D rendered γραφικά (όπως άλλωστε και το Harvester) και ότι θα ακούγεται η φωνή του υπέροχου Dennis Hoper. Αλλά είναι σίγουρο ότι και οι fans των Role Playing Games (including moi) δε θα μείνουν παραπονεμένοι αυτό το χειμώνα. Δεν είναι τόσο η ποσότητα που κάνει "τα σάλια μας να τρέχουν" όσο η ποιότητα. Οι πιο "βαρβάτες" παραγωγές που αναμένονται στο χώρο των R.P.G.s είναι βασικά τρείς. Πρώτο και καλύτερο το (δώστε βάση!) Menzorberranzan το οποίο είναι βασισμένο στο πασίγνωστο module των επιτραπεζίων και αφορά τη μυθική υπόγεια πρωτεύουσα των σκοτεινών Drow Elves. Τεχνικά το παιχνίδι έχει το χειρισμό του Ravenloft και παρόμοια, αλλά αρκετά βελτιωμένα, γραφικά. Ακολούθως έχουμε το Dark Sun II: Wake of the Ravager το οποίο αποτελεί συνέχεια του πρώτου μέρους, έχουμε το review σε αυτό το τεύχος, αλλά είναι κατά πολύ βελτιωμένο. Και τέλος έχουμε το Lands of Lore II το οποίο υπόσχεται πολύ περισσότερα από τον μέτριο προκάτοχο του μιας και θα κυκλοφορήσει αποκλειστικά σε CD και η απεικόνιση θα είναι σαν αυτή του Ravenloft και των δυο Ultima Underworld. Οπως βλέπετε λοιπόν το ο χειμώνας αυτός προμηνύεται ιδιαίτερα καυτός και συναρπαστικός. Αρχίστε λοιπόν τις οικονομίες μιας και τα περισσότερα από τα νέα παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν μόνο για CD-ROM οπότε καλύτερα να μην κάνετε "κακές" σκέψεις για κάποιο πειρατικό αντίτυπο ... Αρκετά όμως ασχοληθήκαμε με το τι θα κυκλοφορήσει τους προσεχείς μήνες μιας και αυτή η στήλη "δοξάστηκε" για τη βοήθεια που σας προσφέρει μέσω των λύσεων που δημοσιεύονται κάθε μήνα. Και πως θα μπορούσαμε να σας αφήσουμε παραπονεμένους; Και μιας και μιλάμε για παράπονα, ξέρετε ποιά είναι λύση που έχει ζητηθεί περισσότερο μέσω των γραμμάτων σας; Ευτυχώς η λύση του εκπληκτικού Shadow of the Comet της Infogrames. Και πως θα μπορούσα να σας χαλάσω το χατήρι; Μόνο λύση οποιουδήποτε King's Quest μη ζητήσετε γιατί ... άντε να μην αρχίσω τη γκρίνια πάλι. Ακολουθήστε με λοιπόν στον υπέροχο και σκοτεινό κόσμο του H. P. Lovecraft και του Shadow of the Comet ...

Shadow of the Comet







ΗΜΕΡΑ ΠΡΩΤΗ

Ξεκινώντας βρισκόσαστε στο λιμάνι όπου υπάρχει μια άμαξα. Πλησιάζετε τους δυο άνδρες που μιλούν και ακολουθεί διάλογος με τον οικοδεσπότη σας, τον Dr. COBBLE, και το δήμαρχο του ILLSMOUTH Mr. ARLINGTON. Ακολουθεί ένα Interactive Sequence ως το σπίτι που θα φιλοξενηθείτε. Στο δωμάτιο σας GET το ημερολόγιο του BOLESKINE, GET το τηλεγράφημα, USE και στα δυο και το περιεχόμενο τους καταχωρείται στο ημερολόγιο σας. Φύγετε για την Town Square και στη γριά που κάθεται στο παγκάκι TALK και ρωτήστε για τα Town Records. Φύγετε από τη δεξιά έξοδο στο κάτω μέρος της οθόνης. Μέσα στο General Store, TALK στο μαγαζάτορα και έτσι αγοράζετε ένα πακέτο φωτογραφικές πλάκες. Μόλις τελειώσει η συνομιλία ο κουκουλοφόρος που σας παρακολουθούσε στο βάθος του μαγαζιού φεύγει. Βγείτε από το κάτω μέρος της οθόνης και το General Store έχει πλέον καταγραφεί στο χάρτη σας. Πηγαίνετε αριστερά και μετά επάνω, προς το κόκκινο σπίτι, όπου και είναι το δημαρχείο. Μπείτε στην πόρτα της κόκκινης πρόσοψης και LOOK στην επιγραφή πάνω αριστερά. Μπείτε στην πόρτα και TALK στον υπάλληλο μόλις καθίσει στο γραφείο του. Είναι ο TOBIAS JUGGS και μένει στο καφέ σπίτι που συναντήσατε ερχόμενοι στο δημαρχείο. TALK ξανά και δίνετε την απάντηση "SHAKESPEARE" και μετά "I like nothing better than a good read" και μετά LOOK στην πάνω δεξιά καρέκλα. TALK στον JUGGS και απαντήστε με (2) και μετά (1). Βγείτε και ξαναμπείτε μόλις φύγει ο JUGGS, LOOK σε όλα τα ντουλάπια και GET Magnyfying Glass από το δεξιό ντουλάπι.

Πηγαίνετε στο σπίτι του JUGGS και TALK στον JUGGS. Πηγαίνετε στην παράγκα ανάμεσα στο λιμάνι και στο νεκροταφείο και GET Rope Ladder. Μπείτε μέσα και LOOK στο τζάκι και στον αλήτη που κοιμάται. TALK και σας διηγείται την εμπειρία του με τον BOLESKINE, απαντήστε με την (1) και πάλι TALK. Βγείτε και κατεβείτε δύο οθόνες και θα βρεθείτε στο δάσος. GET Branch και ψάξτε όλο το δάσος μέχρι να βρείς άλλα δυο Branches και ένα Creeper. Γυρίστε στην Town Square και στον αστυνομικό·δυο φορές TALK και θα βρεθείτε έξω από το σπίτι του JUGGS. Πηγαίνετε αριστερά, στο Post Office, και LOOK στο χάρτη στα δεξιά. Πηγαίνετε στο σπίτι του JUGGS και στη δεύτερη οθόνη LOOK στο όπλο που κρέμεται στον τοίχο και USE Magnifying Glass.

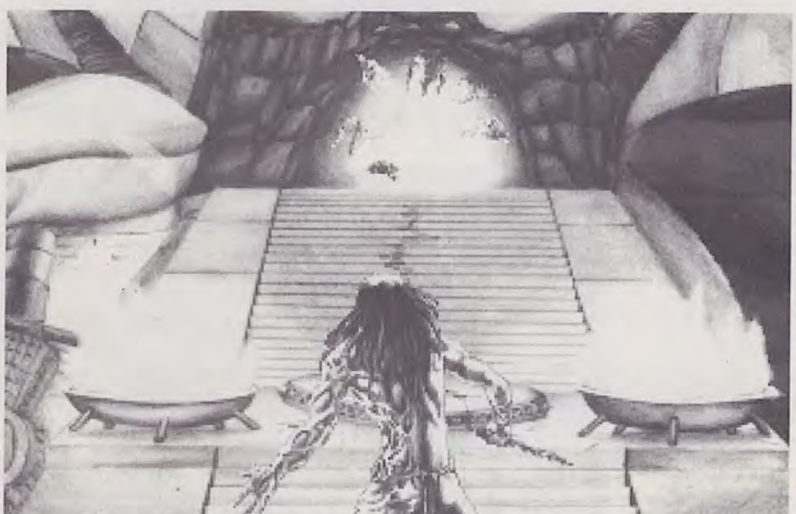
Γυρίστε στο δωμάτιο σου, LOOK στα συρτάρια και πάρτε ότι έχουν μέσα και μετά LOOK στο μπαούλο και GET ότι περιέχει. Πλησιάστε στο τραπέζι και USE Surgical Spirit, USE Drawing, USE Absorbent Cotton with Surgical Spirit και GET Drawing.

USE Map και σας εμφανίζει ένα Close-Up του χάρτη και το χέρι σας με ένα μολύβι. Ανοίξτε το ημερολόγιο σου και πρόσεξτε τις δυο τελευταίες καταχωρήσεις. Μετακίνηστε το μολύβι ανάμεσα στα τέσσερα ζευγάρια αστεριών του αστερισμού STALKER και πατήστε το Enter. Πηγαίνετε στο Town Hall και μιλήστε στον ασπρομάλλη απ'έξω αλλά μην τον ακολουθήσετε, μπείτε μέσα και TALK στον JUGGS.



Πηγαίνετε στην ταβέρνα, μιλήστε στον Dr. COBBLE, μπείτε μέσα και TALK στον ταβερνιάρη δυο φορές.

Στον TYLER απάντηστε με (2) και (2) και μόλις βγείτε έξω πάρτε από τα δεξιά το Bat και USE Bat σ'αυτούς που τσακώνονται. Μετά το Interactive γυρίστε στο δωμάτιο σας και πάρτε όλα τα πράγματα από το μπαούλο. Πηγαίνετε στο Town Hall, μιλήστε σ'αυτόν που σας περιμένει εκεί και πάλι TALK εκεί που κουνιέται ο θάμνος και προχωρήστε στο βάθος. Στην οθόνη με το σταυρό κάντε USE σε όλα τα Branches, USE Creeper, USE Camera, USE Set of Plates και USE όλα τα Plates ξεχωριστά. Πηγαίνετε δεξιά, όπου υπάρχει μια μικρή γκρίζα γάτα, και LOOK στο θάμνο που θα μπει όπου και θα ανακαλύψετε ένα πέρασμα. Κάντε οπωσδήποτε SAVE και μόλις μπείτε πηγαίνετε αμέσως δεξιά ώστε να παρακολουθήσετε την τελετή απαρατήρητος. Ετσι τελειώνει αισίως η πρώτη σας ημέρα στο στοιχειωμένο ILLSMOUTH.



ΗΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ

Μετά τη συνομιλία με τον Dr. COBBLE πάρτε τη συνταγή από το τραπέζι, πηγαίνετε στο Drugstore, TALK στο γιατρό και USE Prescription. Μπείτε στην πάνω αριστερά πόρτα και GET όλα τα χημικά από τα ράφια. Μπείτε στην κουρτίνα αριστερά, σβήστε το φως, πηγαίνετε στη "λεκάνη" στα αριστερά και USE Plates και μετά USE με τη σειρά: Metol, Hydroquinone, Benzine Clorate και Cromogenous. Φύγετε και αφού μιλήσετε στον COLDSTONE έξω από το Drugstore και στη Miss PICOTT στην Town Square, πηγαίνετε στο Post Office και στην υπάλληλο USE Exposed Plates. Πηγαίνετε στην Tavern, μιλήστε στον αγρότη και δώστε την απάντηση (2). Κατεβήτε στο σπίτι του JUGGS και ακολουθήστε τον κουκουλοφόρο, GET Key από τον πάγκο του General Store και USE Key στην πόρτα του JUGGS. LOOK στη μεγάλη κηλίδα αίματος στο πάτωμα και πάρτε το αγαλματάκι από το τραπέζι. Στην επόμενη οθόνη LOOK στα δυο ντουλαπάκια στο βάθος, GET το δεύτερο αγαλματάκι, αριστερά και LOOK στη μικρή βιτρίνα με τις πεταλούδες απ'όπου παίρνετε το τρίτο αγαλματάκι. Στο επόμενο δωμάτιο GET το βιβλίο με τον τίτλο "Youth" και στη θέση του USE Statue of a Baby, GET "The Invisible Man" και USE Statue of a Young Man, GET "The Old Man and the Sea" και USE Statue of an Old Man. Μην πάρετε τα υπόλοιπα βιβλία και μπείτε στη μυστική δίοδο που άνοιξε.

Εκεί TALK στον JUGGS, USE Parchment, GET Necronomicon, GET Message και LOOK σε όλες τις βιβλιοθήκες. Βγείτε και πηγαίνετε στην αριστερή άκρη του χαλιού, LOOK και GET Key. Μπείτε στη μυστική βιβλιοθήκη και USE Key, USE Necronomicon, πλησιάστε στο γραφείο και USE Necronomicon. Φεύγοντας LOOK στη μικρή βιτρίνα με τις πεταλούδες.

Επιστρέψτε ακολουθώντας τη διαδρομή: JUGG's House-Town Square-Drugstore (Μιλήστε σε όποιον είναι απ'έξω)-Lodgings. Αν πάτε απο αλλού ή χρησιμοποιήσετε το χάρτη χάνετε. Στο δωμάτιο σας USE Message και φύγετε για το Post Office. Μιλήστε στην υπάλληλο και δώστε την (1). Μετά τη συνομιλία

με τον UNDERHOUSE βγείτε έξω, μιλήστε στις δυο γυναίκες και δώστε την απάντηση (1). Αμέσως στο General Store, TALK στον καταστηματάρχη και απαντήστε με (3). Γυρίστε στο Post Office και USE Locket για να σας δώσει η γριά το Bible. Πηγαίνετε στο Town Hall και TALK στον BISHOP, USE Brooch ώστε να πάρετε το Pin, USE Bible διαλέγοντας την (3) και μπείτε από την κεντρική είσοδο του δημαρχείου, κάτω από τη σημαία. TALK στον υπάλληλο και δώστε τις (2), (3), (1) και ανεβείτε τις σκάλες.Μπείτε στο γραφείο, LOOK στο έπιπλο με τη ζωγραφιά, LOOK στο χρηματοκιβώτιο και δώστε το συνδυασμό <345>.

GET Diary, GET Cigar Case, πλησιάστε στο γραφείο και USE Diary. Γύρίστε στο δωμάτιο σας, USE Cigar Case και μετά στο Post Office USE Deposit Note στην υπάλληλο. Γυρίστε σπίτι και USE Parcel, μετά στην Tavern και TALK στον COLDSTONE απαντώντας με (2) και (1). Πηγαίνετε στο πηγάδι και στην πίσω του μεριά USE Frock. Δεξιά και στους φρουρούς απαντήστε με την (1).





Προχωρήστε στο φάρο, ανεβείτε τις σκάλες και πηγαίνετε τέρμα δεξιά και μόλις αλλάξετε σταθείτε κάτω από τα παράθυρα και USE Rope Ladder. Πάνω στο φάρο LOOK στο ηλιακό ρολόι στον τοίχο, GET Wings, LOOK στο φανάρι, GET Candle, USE Candle και USE Magnifying Glass, μόλις ανάψει το κερί USE Lighted Candle και USE Wings.

TALK στην τσιγγάνα με τη σφαίρα και μετά το ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ Interactive, TALK στον άντρα με το κόκκινο γιλέκο.

Γυρίστε στην πόλη και στο Drugstore TALK στον BISHOP δυο φορές για να σας δώσει το κλειδί του νεκροταφείου όπου και πηγαίνετε αμέσως μετά. Εκεί USE Key στην κλειδαριά και μόλις μπείτε πηγαίνετε δεξιά, μετά βόρεια και GET Bar, αριστερά και βόρεια, GET Rope από το κάρο και LOOK στο δεξιό τάφο. Φύγετε και πηγαίνετε δεξιά και βόρεια στο μαυσωλείο και στην καγκελόπορτα USE Bar, USE Rope. Κατεβείτε και βρίσκεστε στην κρύπτη του JONAS HAMBLETON. Εδώ είναι καλό να κάνετε πολλά SAVE γιατί χάνετε πολύ εύκολα. Δεξιά, GET Scull, αριστερά, αριστερά, βόρεια (αποφεύγοντας τις παγίδες), GET Scull και γυρίστε στην οθόνη που κατεβήκατε, βόρεια και USE Scull στις δύο βάσεις. Μπείτε και πήγαινε δεξιά (γύρω γύρω γιατί στο κέντρο υπάρχει παγίδα), νότια και πατείστε την πλάκα στο κέντρο του δωματίου (αφού αποφύγετε τις αράχνες), βγείτε και μετά αριστερά όπου υπάρχει ένας εύκολος συνδυασμός. Μπείτε στην πόρτα που ανοίγει και δεξιά, πάρτε τα δυο αγαλματάκια και USE First Statue στη δεξιά θήκη, USE Second statue στην αριστερή και μπείτε στην πόρτα που θα ανοίξει, βόρεια και αριστερά όπου πατάτε την πλάκα στο κέντρο του δωματίου και δεξιά. Μπείτε στην πόρτα που άνοιξε και δεξιά (χωρίς να πέσετε στην τρύπα), νότια, νότια (στο κέντρο υπάρχει παγίδα), νότια, δεξιά και αφού πατήσετε την πλάκα στο κέντρο φύγετε από τις σκάλες. Αριστερά, βόρεια, βόρεια, δεξιά, δεξιά, νότια, νότια και δεξιά αποφεύγοντας την παγίδα, νότια, δεξιά, νότια, και νότια. Κάντε SAVE και πλησιάστε την τρύπα από όλες τις μεριές μέχρι να ανοίξει μια πόρτα κάτω αριστερά. Μπείτε και πατήστε την πλάκα και μετά δεξιά και όλο βόρεια μέχρι να φτάσετε σε μια πόρτα με έναν αρκετά δύσκολο συνδυασμό. Εδω τα πράγματα είναι λίγο πολύπλοκα. Το πάτωμα χωρίζεται σε εννέα πλάκες και για χάριν ευκολίας θα τις αριθμήσουμε. Οι κάθετες πλάκες, από επάνω προς τα κάτω, είναι οι 1, 2, 3 ενώ οι οριζόντιες πλάκες από αριστερά προς τα δεξιά είναι οι Α, Β και Γ. Πατάτε πρώτη την πλάκα Γ3 και μετά Γ2, Γ1, Β1, Α1, Α2, Α3, Β3 και Β2. Voi la! Απλό δεν ήταν;

Και ένα tipάκι το οποίο ισχύει στο 90% των adventures. Οταν συναντάτε κάποιον ιδιαίτερα πολύπλοκο συνδυασμό να ξέρετε για να λυθεί θέλει λίγες και προκαθορισμένες κινή-

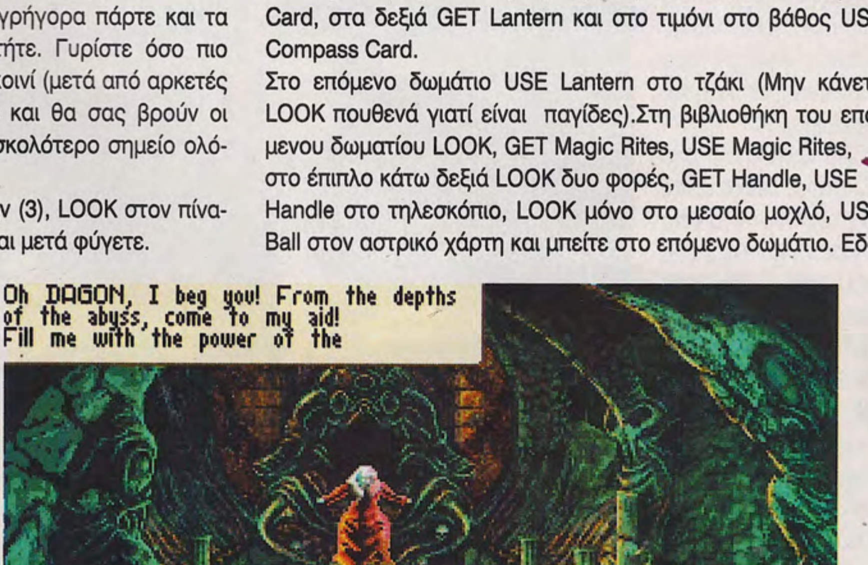


σεις. Μόλις καταφέρετε να ανοίξετε την πόρτα μπείτε μέσα και μετά είναι μονόδρομος μέχρι μια οθόνη με τρείς χρυσές πλάκες στον τοίχο. Κάντε σε όλες LOOK και γυρίστε γύρω από το τραπέζι (από αριστερά προς τα δεξιά) μέχρι να ανοίξει η πόρτα, προχωρήστε και μόλις μπείτε στο δωμάτιο που βρίσκεται ο JONAS HAMBLETON κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE και πάρα πολύ γρήγορα πάρτε και τα τέσσερα αγαλματάκια και εξαφανιστήτε. Γυρίστε όσο πιο γρήγορα μπορείτε στην οθόνη με το σκοινί (μετά από αρκετές αποτυχημένες προσπάθειες), ανεβείτε και θα σας βρούν οι WEBSTER. Αυτό ήταν σίγουρα το δυσκολότερο σημείο ολόκληρου του παιχνιδιού.

Στο σπίτι των WEBSTER δώστε την (3), LOOK στον πίνακα στα αριστερά, USE Drawing, και μετά φύγετε.

Πηγαίνετε στον αχυρώνα δίπλα στο σπίτι του δήμαρχου και μόλις αυτός εμφανιστεί USE Statue 1 και δώστε τα: IAE, YOG, THU, SOT και αμέσως ανεβείτε στο σκοινί που κρέμεται από τη σοφίτα και USE Statue 1. Στο σπίτι του COLDSTONE (μια οθόνη κάτω από το σπίτι του JUGGS) κάντε USE Statue 2 και δώστε: RLA, GNA, HAS, TEP και αμέσως πηγαίνετε στο κίτρινο σημάδι στα αριστερά και USE Statue 2. Στο σπίτι του TYLER (το μπλε σπίτι πάνω δεξιά από το Drugstore) USE Statue 3 και δώστε: NGH, HLU, KHU, WIG και USE Statue 3 στο κίτρινο σημάδι στην πόρτα. Γρήγορα στο General Store, GET Rotten Fish, USE Rotten Fish, GET Cat και μετά μια οθόνη δεξιά από το νεκροταφείο, νότια, αριστερά και στο σκύλο USE Cat και πολύ γρήγορα δεξιά, βόρεια, αριστερά, αριστερά, νότια, νότια και γρήγορα μέσα στην έπαυλη. Στο συρτάρι αριστερά LOOK, GET Compass Card, στα δεξιά GET Lantern και στο τιμόνι στο βάθος USE Compass Card.

Στο επόμενο δωμάτιο USE Lantern στο τζάκι (Μην κάνετε LOOK πουθενά γιατί είναι παγίδες).Στη βιβλιοθήκη του επόμενου δωματίου LOOK, GET Magic Rites, USE Magic Rites, στο έπιπλο κάτω δεξιά LOOK δυο φορές, GET Handle, USE Handle στο τηλεσκόπιο, LOOK μόνο στο μεσαίο μοχλό, USE Ball στον αστρικό χάρτη και μπείτε στο επόμενο δωμάτιο. Εδώ





USE Statue 4 και :THO, NYA, CHT, TUR και μόλις σας δείξει γονατισμένο στο βωμό USE Statue 4.
Ετσι τελείωσε αισίως και η δεύτερη, και μεγαλύτερη, ημέρα.



ΗΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ

Στο δωμάτιο σας δώστε την (1) και USE Message. Βγείτε και στη Miss Picott δώστε τη (2).

Πριν κάνετε οτιδήποτε άλλο φροντίστε να προμηθευτείτε φωτογραφικές πλάκες απ' το General Store. Αμέσως στο Post Office και στον αστυνομικό δώστε (1), (1). Πηγαίνετε στο σπίτι ανάμεσα στο Harbour και στο Cemetery, TALK στον BISHOP, GET Stick, USE Stick στην πόρτα και USE Pin.Μέσα κάντε LOOK στο τζάκι, GET Bow, LOOK στην κάτω αριστερή γωνία μέχρι να βρείτε μια κρύπτη στο πάτωμα και GET Arrow και μετά φύγετε και ψάξτε να βρείτε στο δάσος μια οθόνη με έναν κομμένο κορμό. Εκεί USE Feather και στις ερωτήσεις του ινδιάνου δώστε (2), (1), (3), (1), (3).

Μόλις γυρίσετε στο ILLSMOUTH πηγαίνετε στο πηγάδι και κάντε LOOK για να κατεβείτε κάτω. Δεξιά και USE Pot of Paint για να ηρεμήσει το νερό και να περάσετε. Στην επόμενη οθόνη GET Empty Can και Can of Acid μόνο. Στην άλλη οθόνη GET Two Flints και USE Empty Can στη λιμνούλα στα δεξιά. Κάτω και αμέσως USE Can of Naphtha, USE Two Flints, USE Bow και μόλις σκοτώσατε το φοβερό NARACKAMOUS. GET Turquoise, GET Aquamarine, GET Butterfly, USE Natawanga's Ring, USE Turquoise και φύγετε από το πηγάδι γεμίζοντας και πάλι το Empty Can με Naphtha. Αμέσως στο Harbor και στον BISHOP δώστε (2), (3), (3), (2) και μόλις φτάσετε στο νησί GET Emerald, GET Ruby και LOOK στην πόρτα. Μετρώντας από αριστερά πατήστε το τρίτο βελάκι της πάνω σειράς δυο φορές, το κάτω της αριστερής σειράς μια φορά, το δεύτερο από αριστερά της κάτω σειράς μια φορά και το τρίτο από την κορυφή της αριστερής σειράς δυο φορές. Μπείτε μέσα, πλησιάστε την κοιλιά του αγάλματος, USE Ruby και αμέσως μετά σταθείτε μέσα στην πεντάλφα, στο κέντρο σχεδόν της οθόνης, και USE Aquamarine. Μόλις εξουδετερώσατε το θαλάσσιο θεό DAGON. Βγείτε έξω, USE BOLESKINE's Ring, USE Emerald και φύγετε με τη βάρκα. Εξω από τη σπηλιά USE



Lantern, μπείτε μέσα (αλλά μην προχωρήσετε καθόλου), ξαναβγείτε μόλις σβήσει η λάμπα, USE Can of Naphtha και πριν ξαναμπείτε κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Προχωρήστε αριστερά αποφεύγοντας τα τέρατα και στη μέση περίπου της επόμενης οθόνης υπάρχει μια σπηλιά. Μπείτε μέσα και USE Can of Acid στη μικρή πλάκα στο πάτωμα, GET Diamond, πηγαίνετε στο κέντρο της οθόνης και μόλις εμφανιστούν τα πλοκάμια USE τα δυο Jewel Encrusted Rings. Ετσι εξουδετερώνετε το Μέγα CTHULHU.

Βγείτε και πηγαίνετε στη δεξιά οθόνη όπου σχεδόν απέναντι από την, τώρα μπλοκαρισμένη, έξοδο κάντε LOOK και θα ανακαλύψετε ένα μυστικό πέρασμα. Μόλις βγείτε στο Stone Circle USE Tripod, USE Camera, USE Set of Plates, USE Magnifying Glass, USE Butterfly δυο φορές, USE Lantern. Κάντε SAVE και USE Plate, GET Fragment of Comet. Πάρα πολύ γρήγορα πηγαίνετε στην πέτρα με το κόκκινο σημάδι και USE Two Flints, στην ακριβώς από κά-



τω πέτρα USE Aquamarine, στην πέτρα με το πράσινο σημάδι USE Diamond και στην ακριβώς από κάτω USE Fragment of Comet.

Με αυτό τον τρόπο στείλατε σε άλλη διάσταση Αυτόν που Ουρλιάζει στο Σκοτάδι, τον αξιότιμο κύριο YOG SOTHOTH αυτοπροσώπως. Ετσι κατορθώσατε να διαλύσετε τη σκιά του κομήτη που κρεμόταν απειλητικά επάνω από την καταραμένη πόλη του Illsmouth. Ποτέ όμως μην ξεχνάτε ότι "THAT IS NOT DEAD WHICH CAN ETERNAL LIE, AND YET WITH STRANGER AEONS... EVEN DEATH MAY DIE !!!" - H.P. Lovecraft

Και μετά από αυτή τη "ρετρό" παρένθεση στο SpellShop ας περάσουμε σε κάτι αρκετά πιο καινούριο. Ακολουθεί λοιπόν η πλήρης λύση ενός από τα πιο καινούρια adventures που κυκλοφόρησε η MicroProse. Πρόκειται για το αρκετά καλό DragonSphere το οποίο παίξαμε στην έκδοση για CD-ROM αν και δεν υπάρχει διαφορά στη λύση και των δυο εκδόσεων. Η λύση που ακολουθεί είναι για το novice επίπεδο δυσκολίας.

DRAGONSPHERE

Ξεκινάτε στην κρεβατοκάμαρα όπου σας ξυπνάει η βασίλισα για να σας πει για τη Dragonspere. Πείτε της να περιμένει στο counsil chamber και σηκωθείτε από το κρεββάτι. Μόλις αλλάξετε ρούχα ανοίξτε το βιβλίο που βρίσκεται δίπλα από το κρεββάτι (προσέξτε τις δυο φράσεις) και προχωρήστε δυο φορές κάτω. Κοιτάξτε το bookshelf και τραβήξτε τα βιβλία (books) που βρίσκονται στο κέντρο του κάτω ραφιού. Τραβήξτε την Tapestry στο δεξί τοίχο και θα αποκαλύψετε μια μυστική πόρτα. Κοιτάξτε την και προχωρήστε κάτω όπου βλέπετε τον αδερφό σας να κάθεται στο θρόνο. Μόλις φύγει κοιτάξτε τη Dragonsphere και προχωρήστε πάλι κάτω.Μετά το διάλογο πάρτε το σπαθί και τη shieldstone από το τραπέζι και πηγαίνετε επάνω. Μπείτε στην πόρτα δεξιά και πάρτε από το τραπέζι αριστερά το goblet. Προχωρήστε μετά κάτω, δεξιά και επάνω. Μιλήστε σε όλους, πάρτε φρούτα από τον έμπορο και προχωρήστε δεξιά. Πηγαίνετε στο Brynn-Fann. Μιλήστε στη fairy που θα δείτε, απαντήστε 3, 3, 1 και μπείτε στο λαβύρινθο. Εκεί μέσα μιλάτε στα sprites.Αυτό που θα σας ανοίξει το δρόμο είναι ο Ralph οταν είναι κόκκινος (αν δουλέψει θα φύγουν όλα τα sprites και οι guards, αλλιώς προσπαθήστε μόνοι σας). Προχωρείστε αριστερά, κάντε save, μιλήστε στον Butterfly King και απαντήστε με 1, 1, 2, 2, 3, 2, 1, 3, 1 και στη συνέχεια οτι θέλετε. Αν απαντήσατε σωστά στα κουίζ θα σας δώσει μια powerstone και ενα bird figurine.Σκαλίστε με το σπαθί το Bird figurine για να φτιάξετε ένα birdcall και πάρτε το κρυστάλλινο λουλούδι.Φύγετε από το Brynn-Fann και πηγαίνετε στο Slathan ni Patan. Εκεί μιλήστε στους φρουρούς και όταν σας ζητήσουν ένα αντικείμενο δώστε τους όποιο θέλετε ΕΚΤΟΣ από τη shieldstone και απαντήστε τους με την τρίτη απάντηση. Θα κρατήσουν αυτό που τους δώσατε και θα σας αφήσουν να περάσετε. Ακολουθήστε το μονοπάτι και μόλις δείτε τη λίμνη πετάξτε μέσα τη shieldstone και πάρτε τα κομμένα πλοκάμια.Συνεχίστε δεξιά και μιλήστε στον Shifter. Οταν σας ρωτήσει αν σας έχει ξαναδεί πείτε του οτι είστε ο King Callash και μετά απαντήστε με 2. Θα σας δώσει μια Polustone και θα μπείτε μέσα στη σπηλιά. Μόλις βγείτε μιλήστε στον Shifter και ρωτήστε τον για τις διάφορες φυλές και σημειώστε τι σημαίνουν οι λέξεις Shab, Falla και Ecliptus.

Προχωρήστε πάλι δεξιά και μιλήστε στο τέρας που σας κλείνει το δρόμο. Δεν μπορείτε να περάσετε ακόμα από εκει. Γυρίστε πίσω στους φρουρούς και ρωτήστε τους για το αντικείμενο που τους δώσατε για να το πάρετε πίσω και να φύγετε. Πηγαίνετε τώρα στο Soptus Ecliptus. Πάρτε ενα κόκκαλο και μιλήστε στον Soptus που βρίσκεται εκεί. Πείτε την πρώτη φορά Νο και την δεύτερη Yes για να σας δώσει οδηγίες για τον καταυλισμό (Shab-Βόρεια, Falla-Νότια, Ecliptus-Δυτικά). Οταν φτάσετε στον καταυλισμό μιλήστε με τον Shaman για να πάρετε τη δεύτερη Powerstone και μετά μιλήστε με τον φρουρό για να σας αφήσει να μπείτε. Μέσα παίξτε με τον χάλιφη μέχρι να κερδίσετε τρία αντικείμενα και μετά φύγετε και πηγαίνετε στο Hightower. Εκεί μιλήστε στη Llanie που κρύβεται πίσω από το μεγάλο βράχο και θα σας δώσει ενα μενταγιόν. Πηγαίνετε αριστερά, μπείτε στη σπηλιά και μιλήστε στον ερημίτη. Βγείτε από τη σπηλιά και πάρτε το σβόλο χρυσού αριστερά από τον καταρράκτη.Προχωρήστε δεξιά, σκαρφαλώστε επάνω, πάρτε τα φτερά και σφυρίξτε με το Birdcall. Μετά το διάλογο με το Shak σκαρφαλώστε πάλι πάνω και θα βρείτε τη Llanie. Μόλις εμφανιστεί το τέρας επιτεθείτε του με το σπαθί. Γλιτώνετε εσείς αλλά τραυματίζεται θανάσιμα η Llanie. Προχωρήστε αριστερά, πάρτε τη λάσπη δίπλα απο τον καταρράκτη και γυρίστε στη σπηλιά του ερημίτη. Μιλήστε του, βγείτε εξω, πηγαίνετε δεξιά, τρείς φορές επάνω και ακολουθήστε το μονοπάτι πίσω από τον πύργο. Προσπαθήστε να μπείτε στην πόρτα και σας πιάνουν οι κλιματσίδες. Απαντήστε στις ερωτήσεις από το manual και μπείτε μέσα. Πετάξτε τη λάσπη στο μάτι, μπείτε δεξιά, πάρτε το μουσικό κουτί από το τραπέζι και τη Vortex stone απο το τραπεζάκι κοντά στη δεξιά πόρτα και μπείτε δεξιά. Χρησιμοποιήστε τη Vortex stone για να πάρετε τη μαγεία απο το σχοίνι και πάρτε το σχοίνι και το φιαλίδιο. Βάλτε το φιαλίδιο στο μεταλλικό πιάτο, ανοίξτε τις βαλβίδες στις γυάλες και πάρτε το φιαλίδιο το οποίο θα είναι γεμάτο οξύ. Ανοίξτε το κλουβί του αρουραίου, κοιτάξτε το, πάρτε τον νεκρό αρουραίο, βάλτε τον στο ψυγείο και ξαναπάρτε τον, παγωμένο πια, και προχωρήστε τρείς οθόνες αριστερά και μια επάνω. Πάρτε τον πυρσό από τον τοίχο, λιώστε την καταπακτή με το οξύ και δέστε το σχοίνι στα manacles. Ξαναγεμίστε το φιαλίδιο με οξυ, πηγαίνετε στην οθόνη με τα δυο κουμπιά στον τοίχο και πατήστε το κάτω. Μπείτε στο δωμάτιο όπου θα δείτε την τρίτη Powerstone. Βγείτε έξω, πατήστε το κουμπί, μπείτε στο δωμάτιο και σκαρφαλώστε στην τρύπα για να πάρετε την Powerstone, βγείτε εξω και πατήστε το πάνω κουμπί. Στον επάνω όροφο βάλτε στο door frame πρώτα το ratsickle και μετά τα πλοκάμια για να πάρετε τον τηλεμεταφορέα. Μπείτε στο επάνω δωμάτιο, βάλτε τον τηλεμεταφορέα στο παράθυρο και προχωρήστε κάτω και δυο φορές δεξιά. Θα βρεθείτε στο δωμάτιο του Sanwe, ο οποίος θα αρχίσει να παίρνει μια μια τις Powerstones. Οταν πάρει τις δυο, χρησιμοποιήστε την polystone για να μιμηθείτε την τελευταία powerstone και πετάξτε μετά την powerstone στο circle of spheres, σκοτώνοντας έτσι τον Sanwe. Παρτε τη μαύρη σφαίρα απο το πάτωμα, το χάρτη επάνω από τα βιβλία και την κρυστάλλινη σφαίρα και το spirit bundle από το μπαούλο.







Βγείτε από τον πύργο, σκαρφαλώστε κάτω και προχωρήστε αριστερά. Μιλήστε στο Shak και προχωρήστε αριστερά. Περάστε τη δοκιμασία με τη βοήθεια του χάρτη και πάρτε τη ζώνη. Πηγαίνετε στη σπηλιά του ερημίτη και μιλήστε του. Προσπαθήστε να γιατρέψετε τη Llanie με την κούκλα και ξαναμιλήστε στον ερημίτη. Μιλήστε στη Llanie και πείτε της Thou art a rose-but no! For no rose this fair did ever grow. Βάλτε μετα πάνω της το Spirit bundle και γιατρέψτε τη με την κούκλα.



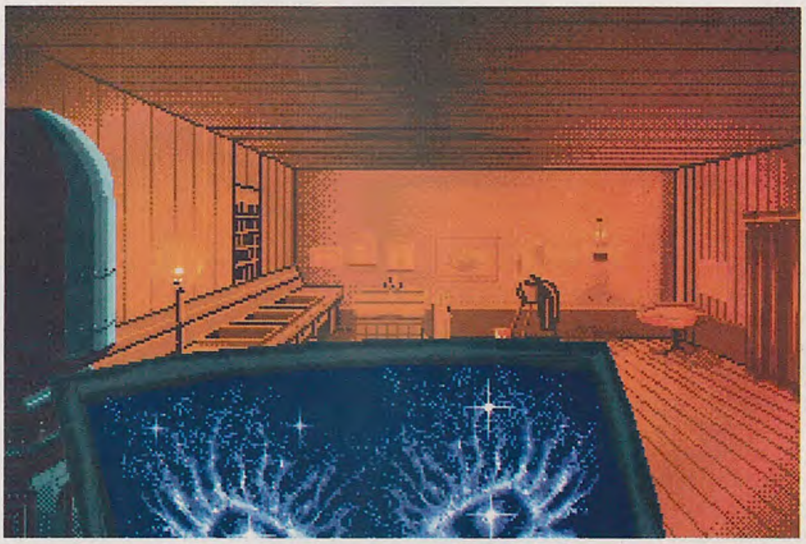
Φύγετε από το Hightower και πηγαίνετε στο Soptus Ecliptus. Παίξτε με το χαλίφη μέχρι να κερδίσετε δυο αντικείμενα και όταν πιείτε το Soporofic κάντε heal self με την κούκλα και φύγετε από το Soptus Ecliptus για να πάτε στο Brunn-Fann.Στην οθόνη με τους βατράχους ανοίξτε το βάζο με τις μύγες και θα πάρετε το στέμμα. Φύγετε και πηγαίντε στο Slathan ni Patan. Δώστε στους φρουρούς το Soporofic και καντε heal self.Μπείτε στην cave of shifting dreams και στην οθόνη με το τέρας που σας μπλοκάρει το δρόμο κάντε του heal και περάστε στο χωριό. Μιλήστε στη shifter για να πάρετε το δαχτυλίδι και φύγετε απο το Slathan ni Patan και πηγαίνετε στο Soptus Ecliptus. Βάλτε τα φτερά στο κόκκαλο και βάλτε μαγεία στο partial bundle με τη vortex stone, φτιάχνοντας έτσι ενα νέο spirit bundle.

Μιλήστε στο Shaman και πείτε του να σας πάει στο Spirit Plane. Προχωρήστε δεξιά και περάστε το λαβύρινθο με τη βοήθεια του χάρτη. Αλλάξτε σε φίδι με το δαχτυλίδι για να περάσετε απέναντι. Στην οθόνη με το Roc πάρτε τη μαγεία από τα σταφύλια και οταν τα φάει το Roc πετάξτε του τα dates, πάρτε το αυγό και βάλτε στη θέση του τη μαύρη σφαίρα. Φύγετε απο το Spirit Plane και το Soptus Ecliptus και πηγαίνετε στο Gran Callahach. Μιλήστε στη φρουρό, γιατρέψτε την ουλή της με την κούκλα και πηδήξτε μέσα στο πηγάδι. Πάρτε το νόμισμα και αλλάξτε με το δαχτυλίδι σε φώκια. Κολυμπήστε κατά μήκος του ποταμού και θα βρείτε τη βασίλισσα. Κολυμπήστε μετά στην απέναντι όχθη, κοιτάξτε στην κρυστάλλινη σφαίρα, χρησιμο-

ποιήστε την και πάρτε το σμαράγδι. Κατεβείτε στην καταπακτή και βάλτε επάνω στη σκάλα το αγαλματίδιο. Προχωρήστε αριστερά, πείτε τις λέξεις που είναι γραμμένες στην περγαμηνή και μπείτε αριστερά. Αλλάξτε σε αρκούδα, σπρώξτε το βασιλιά, δώστε του το αυγό και μπείτε στην πόρτα. Φορέστε το στέμμα και θα ανοίξει η πόρτα (αν δε δουλέψει κάντε πρώτα activate panel και μετά φορέστε το στέμμα). Οταν σας απειλήσει ο MacMorn βγάλτε το σπαθί και μετά χρησιμοποιήστε το μενταγιόν. Μόλις ολοκληρώσατε το Dragonsphere.



Χα, είδατε; Καλό δεν ήταν; Μα φυσικά, μόνο οι λύσεις καλών παιχνιδιών παρελαύνουν μέσα από τις σελίδες του SpellShop. Τίποτα "δευτεροκλασσάτο"! Πάντα τα καλύτερα adventures σας προσφέρονται "στο πιάτο" μέσα από αυτή τη στήλη την οποία εσείς οι ίδιοι αναδείξατε και βοηθήσατε να φτάσει εκεί που είναι. Τα γράμματα σας είναι το καλύτερο κίνητρο για να συνεχίσουμε να βελτιώνουμε και να ανβαθμίζουμε συνεχώς αυτή τη στήλη. Αχά, καλά που το θυμήθηκα. Είναι πολλοί αυτοί που ζητησαν μέσα από κάποιο γράμμα τους να δημοσιευτεί το TOP-10 της στήλης όσον αφορά τα adventures και τα Role Playing Games. Εγω σκέφτηκα να τα χωρίσω σε πέντε από κάθε κατηγορία. Ξεκινάμε λοιπόν με τα πέντε κορυφαία adventures στο PC σύμφωνα με τη γνώμη του ShadowCaster. Στην κορυφή βρίσκουμε το ανυπέρβλητο Shadow of the Comet της γαλλικής Infogrames. Στη δεύτερη θέση, με πολύ μικρή διαφορά από το πρώτο, βρίσκουμε το υπέροχο Gabriel Knight - Sins of the Fathers για CD-ROM από τη Sierra. Την τρίτη θέση καταλαμβάνει το έξοχο Dracula Unleashed που μας χάρισε στο CD-ROM η Viacom. Επειδή δεν κατάφερα να ξεχωρίσω κάποιο από τη σειρά στην τέταρτη θέση τοποθετώ την εκπληκτική τετραλογία των Quest for Glory και πάλι από τη Sierra. Και στη πέμπτη θέση έχουμε το πολύ χιουμοριστικό Day of the Tentacle από τη LucasArts. Και περνάμε στα πέντε κορυφαία Role Playing Games. Στην κορυφή συναντάμε το έξοχο Ravenloft - Strahd's Possession από την SSI. Ακολουθεί το καταπληκτικό Ultima VIII - Pagan από την Origin ενω την τρίτη θέση καταλαμβάνει το υπέροχο Ultima Underworld II - Labyrinth of Worlds από την ίδια εταιρία.





Το νούμερο τέσσερα ανήκει στο "σκοτεινό" The Legacy της Microprose ενω στη πέμπτη θέση έχουμε ολόκληρη την τριλογία των φανταστικών Eye of the Beholder από την SSI.

Κάπου εδω τελειώνει το Spell Shop αυτού του μήνα αλλά μην ανησυχείτε καθόλου. Θα είμαστε πάλι μαζί και τον Δεκέμβριο (τι, νομίζατε ότι θα με "ξεφορτωθείτε" τόσο εύκολα;) με καινούριες ομορφιές. Μέχρι τότε λοιπόν keep on adventuring!

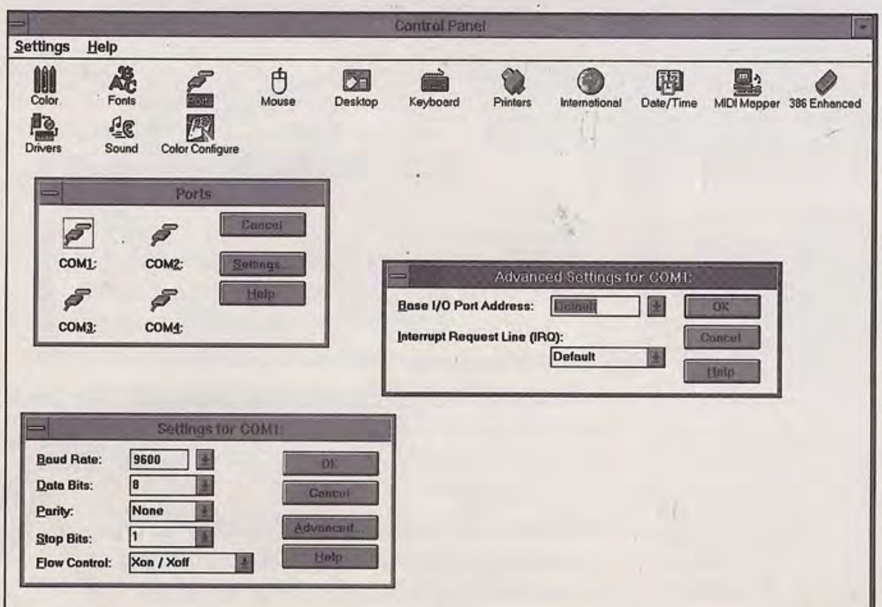
WINDOWS 3.1

ΤΟΥ Β. ΣΑΜΙΟΥ

Πιστοί στην υπόσχεση που σας δώσαμε στο προηγούμενο τεύχος, όπου και εγκαινιάσαμε την στήλη, είμαστε πάλι μαζί για να σας ξεναγήσουμε στην παραθυρομανία. Είτε μας αρέσουν τα Windows είτε όχι πρέπει να δεχτούμε ότι η εκμάθησή τους είναι κάτι άκρως απαραίτητο αφού αυτή την στιγμή αποτελούν την στάνταρ πλατφόρμα γραφικού περιβάλλοντος σε κάθε συμβατό PC. Αυτόν τον μήνα, όπως άλλωστε είπαμε και στο προηγούμενο τεύχος, θα ασχοληθούμε με τα βασικά μέρη που χρειάζεται να γνωρίζει κανείς για την σωστή λειτουργία των Windows. Ειδικότερα, θα ξεκινήσουμε να ασχοληθούμε με τα προγράμματα που περιέχει το γκρουπ Main. Το Main, είναι ίσως το σημαντικότερο γκρουπ διότι περιέχει "εργαλεία" που χρησιμοποιούμε συχνότερα προς όφελος της σωστής λειτουργίας τόσο των Windows, όσο και γενικότερα των εργασιών που εκτελούμε. Περιέχει προγράμματα που αφορούν κυρίως περιφερειακά (πχ εγκατάσταση drivers), οργάνωση του περιβάλλοντος των Windows (χρώματα, σχέδια) και πολλά άλλα ενδιαφέροντα, τα οποία θα τα αναλύσουμε σταδιακά μέσα από την στήλη. Ας ξεκινήσουμε όμως να δούμε το πρόγραμμα που είναι υπεύθυνο για την διαχείρηση αρχείων, directories και δισκετών. Δεν πρόκειται για κανένα άλλο από το....

FILE MANAGER

Ενα από τα ισχυρότερα εργαλεία στο περιβάλλον των Windows που μας βοηθάει σε οποιαδήποτε εργασία η οποία αφορά αρχεία, directories και δισκέτες. Μπορείτε να αντιγράφετε ή να σβήνετε αρχεία, δισκέτες, directories και να πραγματοποιείτε οτιδήποτε άλλο σας είναι απαραίτητο όπως format, αλλαγή ονόματος (rename) σε files και directories ενώ επιπλέον έχετε την δυνατότητα να "τρέχετε" και προγράμματα. Οι δυνατότητες όμως του file manager δεν περιορίζονται στις "καθημερινές" εργασίες που εκτελεί ο χρήστης όπως για παράδειγμα, η αντιγραφή αρχείων και δισκετών, η διαδικασία format κλπ. Εχετε την δυνατότητα από το να αλλάξετε τα attributes των αρχείων μέχρι να φτιάξετε μία system disk, κάτι αντίστοιχο δηλαδή με την εντολή sys του DOS. Συνοψίζοντας, μπορούμε να πούμε ότι μέσα από το file manager έχετε όλες τις εντολές του DOS και μάλιστα σε ένα φιλικό περιβάλλον που δεν θυμίζει σε τίποτα το DOS. Η απλότητα του file manager το καθιστά ένα εύχρηστο εργαλείο για κάθε χρήστη που δεν είναι απαραίτητο να διαθέτει ιδιαίτερες γνώσεις για να εκτελέσει μία εργασία.



CONTROL PANEL

Το σπουδαιότερο "κομμάτι" της "συλλογής" Main. Μέσα από το control panel μας δίνεται η δυνατότητα να καθορίσουμε το περιβάλλον των Windows (χρώματα για το background, τα icons κλπ) σύμφωνα με τα δικά μας γούστα, τα περιφερειακά που χρησιμοποιούμε (κάρτες ήχου, εκτυπωτές κλπ),την εγκατάσταση γραμματοσειρών (fonts), μέχρι και το τρόπο ένδειξης της ώρας και της ημ/νίας (πχ αν θα γράφεται πρώτα ο μήνας ή η μέρα κλπ). Ας τα δούμε όλα με την σειρά. Η πρώτη επιλογή που εμφανίζεται είναι....

COLORS

Μέσα από την επιλογή αυτή αλλάζετε τα χρώματα για όλο το περιβάλλον των Windows. Αλλάζετε το χρώμα των icons, του background, το χρώμα για τα παράθυρα των γκρουπς και γενικά για όποιο αντικείμενο θέλετε. Κάθε επεξήγηση ή ανάλυση είναι περιττή σ' αυτό το σημείο καθώς μπορείτε να πειραματιστείτε μόνοι σας και να βρείτε τα χρώματα που ταιριάζουν στο γούστο σας ή νομίζετε ότι είναι πιο απαλά και ξεκούραστα. Χωρίς να εμβαθύνουμε, θα σας πούμε απλώς ότι όταν επιλέγετε ένα σχέδιο χρώματος (color scheme), μπορεί η ταχύτητα "ανανέωσης" της οθόνης των Windows να επιβραδυνθεί ή αντίθετα να παρουσιάζει επιτάχυνση. Αυτό οφείλεται στα χρώματα από τα οποία αποτελείται κάθε σχέδιο. Βέβαια σε μηχανήματα με μεγάλη υπολογιστική ισχύ δεν γίνεται καν αντιληπτό. Χρειάζεται να διαθέτει κανείς ένα αρκετά αργό μηχάνημα για να μπορέσει να αντιληφθεί την διαφορά. Το default σχέδιο χρώματος των Windows σας καλύπτει πλήρως καθώς αποδίδει τη μέγιστη ταχύτητα.

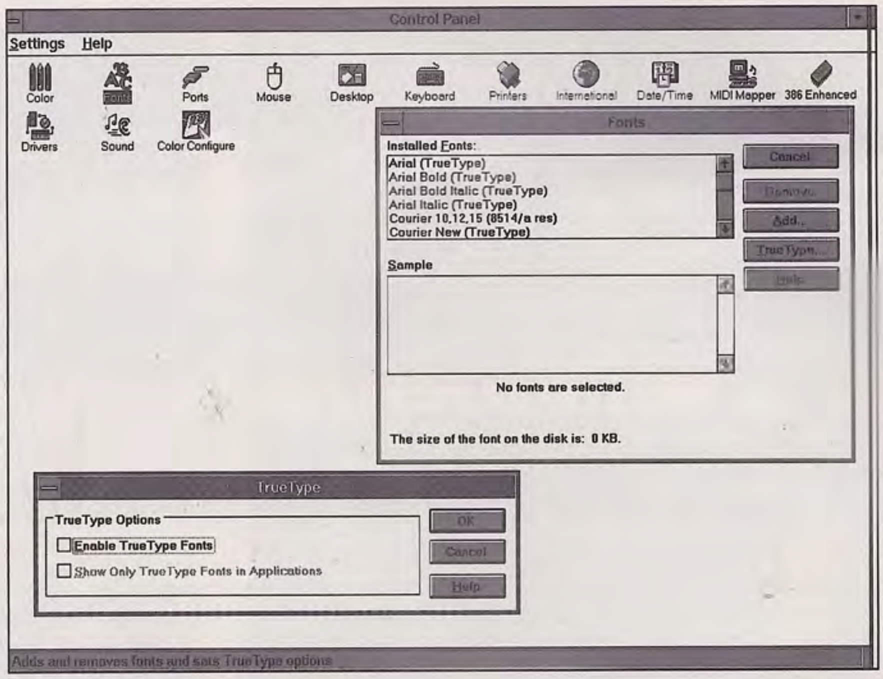
FONTS

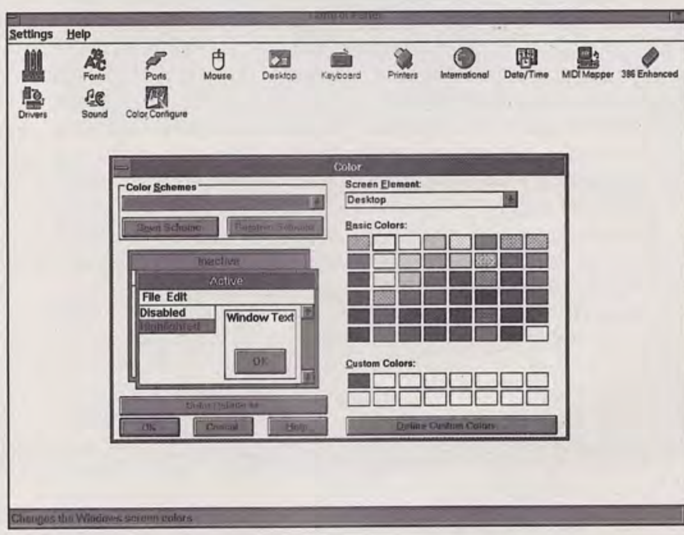
Η επιλογή αυτή όπως είναι εύκολο να καταλάβετε αφορά ότι έχει σχέση με γραμματοσειρές. Αν δεν σας καλύπτουν τα ήδη υπάρχοντα fonts που διαθέτουν τα Windows και για πα-

δειγμα φτιάξατε μία δική σας γραμματοσειρά ή βρήκατε κάποια από τις δεκάδες που κυκλοφορούν, μέσα από την επιλογή Fonts μπορείτε να την εγκαταστήσετε. Συγκεκριμένα με την επιλογή ADD μπορείτε να προσθέσετε καινούργιες γραμματοσειρές ενώ με την επιλογή REMOVE να τις αφαιρέσετε.
Πέρα όμως από αυτές τις δύο απλές λειτουργίες υπάρχει και η επιλογή True type fonts. Ως γνωστό τα true type fonts απαιτούν κάποια επιπρόσθετη μνήμη την οποία ίσως να μην διαθέτετε. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο υπάρχει η επιλογή "Disable True Type Fonts" για να τα απενεργοποιείτε, αν δεν χρησιμοποιείτε true type fonts στις διάφορες εφαρμογές σας, ή να τα ενεργοποιείτε όποτε τα χρειαστείτε. Η επιλογή είναι αρκετά χρήσιμη αφού αν δεν ήταν διαθέσιμη θα χρειαζόταν πρώτα να τα βγάλετε με remove και αν τα χρειαστείτε να τα εγκαταστήσετε πάλι.
Η δεύτερη επιλογή που συναντάμε είναι "Show Only True Type Fonts In Applications". Το μόνο που κάνει αυτή η επιλογή είναι να μας εμφανίζει μόνο τα True Type Fonts στις διάφορες εφαρμογές που εργαζόμαστε. Χρειάζεται κάποια προσοχή διότι μπορεί κάποια εφαρμογή να μην υποστηρίζει true type fonts με αποτέλεσμα να μην μας εμφανίζεται ούτε μία γραμματοσειρά.

PORTS

Σας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξετε τις παραμέτρους στις σειριακές θύρες που διαθέτει ο υπολογιστής σας. Συνήθως μία τέτοιου είδους επέμβαση είναι απαραίτητη όταν συνδέετε κάποια περιφερειακά όπου τα Windows δεν είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τις παραμέτρους που χρειάζονται για την σωστή λειτουργία τους. Σε πρώτο επίπεδο μπορείτε να αλλάξετε το baud rate (αφορά την μεταφορά δεδομένων κάποιας συσκευής), το data bits (τον αριθμό των bits που χρειάζονται για κάθε χαρακτήρα), το parity (αφορά τον τρόπο ελέγχου τυχόν λάθους), τα stop bits (ορίζουν την αρχή και το τέλος χαρακτήρων) και το flow control (ορίζετε την μέθοδο με την οποία θα ελέγχεται η ροή των data).
Μερικές φορές όμως ακόμα και η αλλαγή αυτή των παραμέτρων δεν είναι αρκετή για την λειτουργία ορισμένων περιφερειακών και ίσως χρειαστεί να μπείτε στα advance settings. Μπορείτε μέσα από αυτήν την επιλογή να αλλάξετε την διεύθυνση της θύρας και το interrupt request line που χρησιμοποιεί. Η περίπτωση





που θα χρειαστεί να αλλάξετε το IRQ μιας θύρας είναι όταν χρησιμοποιείτε δύο σειριακές με το ίδιο IRQ ταυτόχρονα, οπότε η προσπέλαση από τον υπολογιστή στην σειριακή είναι αδύνατη. Τέτοια θέματα όμως δεν είναι του παρόντος και το πιο πιθανό είναι να μην χρειαστεί ποτέ να ασχοληθείτε με την επιλογή Ports.

MOUSE

Τα πράγματα είναι απλά. Αλλάζετε την ταχύτητα κίνησης του mouse pointer στην οθόνη με την επιλογή Mouse Tracking Speed ενώ η επιλογή Double Click Speed καθορίζει πόσο γρήγορα πρέπει να πατάτε το κουμπί του mouse για τις επιλογές σας. Αν δεν είστε σίγουρος για τα δάκτυλά σας ή είστε αρχάριος βάλτε την επιλογή στο slow και το κουμπί του mouse θα ανταποκρίνεται περίφημα. Με την επιλογή "Swap left\right Buttons" αλλάζετε τα κουμπιά του mouse. Ετσι το αριστερό κουμπί χρησιμοποιείται σαν δεξί και το αντίστροφο. Το mouse trail είναι μία επιλογή που ίσως να μην είναι στην διάθεσή σας. Εξαρτάται από τον mouse driver που έχετε ορίσει στα Windows. Αν πάντως είναι στην διάθεσή σας και την ενεργοποιήσετε, θα παρατηρήσετε ότι καθώς κινείτε τον mouse pointer στην οθόνη, αφήνει στην πορεία που διαγράφει είδωλά του. Για τους κατόχους LCD οθόνης η επιλογή βοηθάει αφού ξεχωρίζετε καλύτερα τον mouse pointer.

TO BE CONTINUED

Δυστυχώς κάπου εδώ πρέπει να διακόψουμε την περιγραφή μας. Ο περιορισμένος χώρος (και οι φωνές των υπευθύνων) δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε περισσότερο. Τον άλλο μήνα ευελπιστώ ότι θα τελειώσουμε την περιγραφή του Control Panel, ενός πραγματικά σημαντικού και χρήσιμου κεφαλαίου στα Windows που ολοκληρώνοντάς το ελπίζουμε ότι θα σας βοηθήσουμε αρκετά.

amiga & MULTIMEDIA

PCs. Μικρά θαύματα. Υψηλές ταχύτητες, καταπληκτικές αναλύσεις οθόνης, εκατομμύρια χρωμάτων, τεράστια και εξεραιτικής ποιότητας monitors, εκθαμπωτικά προγράμματα αξιοσημείωτης ολοκλήρωσης! PCs! Terabytes προγραμμάτων, εκατομμύρια προγραμματιστών, εκατοντάδες χιλιάδες εταιρειών, εκατοντάδες εκατομμύρια αγοραστών, ασύληπτα και για την φαντασία ποσά χρημάτων για έρευνα και ανάπτυξη! PCs!!!

Κι όμως! Υπάρχει κάτι που ακόμα και αυτά τα PCs ζηλεύουν σε μια Amiga. Υπάρχει κάτι που ακόμα και αυτά τα "θάυματα" κοιτούν με ζήλια και (γιατί να το κρύψουμε) φθόνο και αγανάκτηση. Υπάρχει κάτι που οποιοσδήποτε PC χρήστης θα ευχόταν να έχει μια Amiga για να δουλέψει! Τι είναι αυτό; Μα... multimedia! Ένα πανδεμόνιο από graphics με εξαίρετα λεπτομερή, γρήγορη, κοφτή αλλά και απαλή κίνηση, στερεοφωνική μουσική που θα είναι αδύνατο να πιστέψετε ότι βγαίνει από υπολογιστή και κείμενο που εμφανίζεται και εξαφανίζεται με δεκάδες real-time video εφφέ, όλα ταυτόχρονα στην οθόνη σας, σε έναν εξαιρετικό συνδιασμό και μια απίθανη απλότητα! Η μαγεία ενός amiga...

Αυτό που κάνει τα amiga τόσο ξεχωριστά είναι η φιλοσοφία με την οποία σχεδιάστηκαν. Η βασική αρχή είναι ότι υπάρχουν δύο σετ επεξεργαστών ένα γενικής και ένα ειδικής χρήσης. Το κλειδί είναι ότι τα δύο αυτά σετ δουλεύουν ανεξάρτητα (σε άλλο bus σε άλλη μνήμη) και ότι οι επεξεργαστές του ίδιου σετ δουλεύουν ταυτόχρονα μεταξύ τους με μια σωστή κατανομή του χρόνου και της μνήμης τους.

Στη πράξη αυτή η αρχιτεκτονική καινοτομία αποδίδει και μάλιστα με εκπληκτικά αποτελέσματα. Για μια Amiga είναι απόλυτα φυσιολογικό να παίζει μουσική (και όταν λέμε μουσική εννοούμε ίσως κάποιο από τα τελευταία hits! - πολλές φορές με τον τραγουδιστή), ενώ ο επεξεργαστής γραφικών μετακινεί κάτι στην οθόνη (παίζει ένα animation για παράδειγμα) και ενώ ο κεντρικός μικροεπεξεργαστής ασχολείται με διάφορους υπολογισμούς. Μάλιστα αυτό μπορεί να επεκταθεί κι άλλο. Ενώ λοιπόν γίνονται όλα αυτά, οι σκληροί δίσκοι μπορούν να μεταφέρουν κάποια δεδομένα από ή προς την μνήμη, τα floppy drives να εγκαινιάζουν κάποιες δισκέτες, το πρόγραμμα τερματικού να στέλνει δεδομένα στο modem σας, ο αγαπημένος σας επεξεργαστής κειμένου να τυπώνει από την παράλληλη στον εκτυπωτή σας κι εσείς να τεστάρετε τις ζωγραφικές σας επιδόσεις στο DeluxePaint!

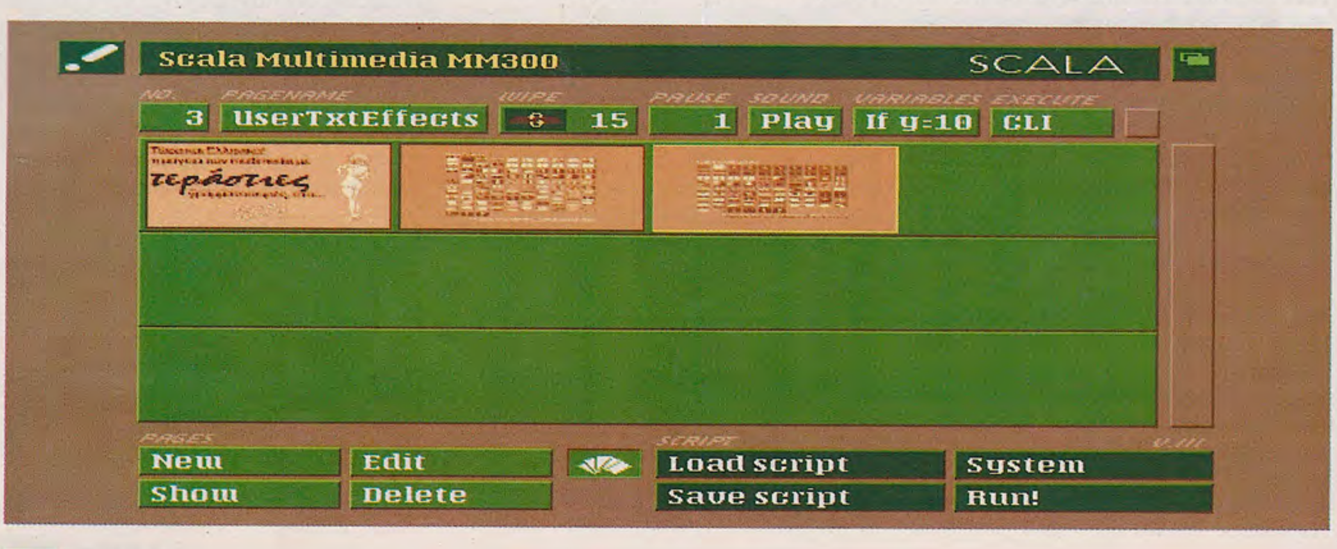
Η ισχύς ενός Amiga είναι τεράστια αλλά και ιδιόμορφη. Ευτυχώς υπάρχουν εκείνα τα προγράμματα που κάνουν χρήση αυτής της ισχύς αλλά και της ιδιομορφίας, μορφοποιόντας εργαλεία μοναδικής ταχύτητας και ευελιξίας.

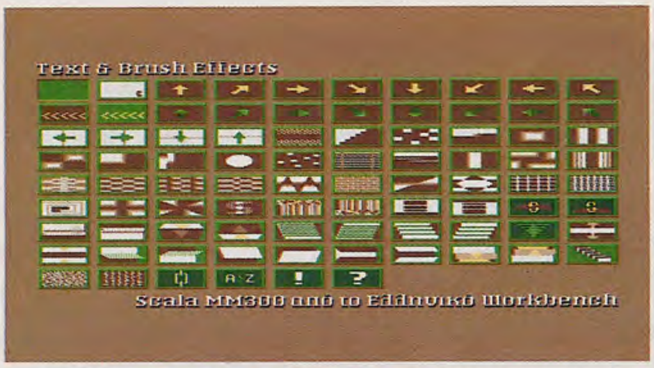
Ένα τέτοιο πρόγραμμα και ίσως το σημαντικότερο για τον κόσμο της Amiga είναι το Scala MM300. To Scala έχει φτιαχτεί με βάση του τι είναι δυνατό να κάνει μια Amiga και όχι με βάση του τι πρέπει να περιέχει ένα πακέτο multimedia. Αποτέλεσμα είναι να δημιουργηθεί ένα πρόγραμμα, ίσως αρκετά μικρότερο από τα αντίστοιχα των άλλων υπολογιστών, αλλά μοναδικών δυνατοτήτων τόσο σε θέματα ταχύτητας όσο και ποιότητας.

Στο Scala θα συναντήσουμε εφφέ που υπάρχουν σε μηχανήματα ειδικής χρήσης video με κόστος δεκάδων χιλιάδων δολαρίων, τα οποία όμως είναι συγκρίσιμα τόσο ποιοτικά όσο και ποσοτικά. Επίσης, η ιδιαίτερη απλότητα με την οποία μπορεί κάτι να δημιουργηθεί, δένει τέλεια με τις εκπληκτικές δυνατότητες του προγράμματος κάνοντας το ακόμα πιο φιλικό και ευέλικτο.

Θα μπορούσαμε να περιγράψουμε την φιλοσοφία του Scala ως εξής:

α. Όλη η παρουσιάση βασίζεται σε κάρτες. Κάθε κάρτα μπορεί να έχει ένα στατικό φόντο, μια εικόνα δηλαδή, πάνω στην οποία θα εμφανιστεί κεί-







μενο, άλλες εικόνες (βούρτσες) ή κάποιο animation (animbrushes). Η κάρτα μπορεί από μόνη της να είναι animation χωρίς όμως τη δυνατότητα να εμφανιστούν άλλα αντικείμενα πάνω της.

β. Κάθε κάρτα μπορεί να έχει τη δική της μουσική υπόκρουση ή να κρατήσει την μουσική της προηγούμενης κάρτας, έχοντας βέβαια κάποιον έλεγχο πάνω της (όπως για παράδειγμα αλλαγή της έντασης της μουσικής). Επίσης, κάθε κάρτα μπορεί να έχει κάποιον μεμονομένο ήχο ο οποίος θα ακουστεί με την είσοδο της κάρτας. Αν αυτός ο ήχος είναι αρκετά μεγάλος (πχ. ομιλία ή ψηφιοποιημένη μουσική) τότε μπορεί να διαρκεί καθόλη τη διάρκεια που η κάρτα είναι στο προσκήνιο.

γ. Οι κάρτες καθαυτές μπορούν να εναλλάσονται με κάποια εφφέ ειδικά φτιαγμένα γι' αυτό το σκοπό.

δ. Ότι εμφανίζεται πάνω σε μια κάρτα μπορεί να έχει κάποιο εφφέ εισόδου και εξόδου. Για παράδειγμα, κάποιο κείμενο μπορεί να "μπεί" στην οθόνη με κάποιο εφφέ, να παραμείνει σε κάποια θέση για μερικά δευτερόλεπτα και μετά να αποχωρήσει με κάποιο άλλο εφφέ.

ε. Κάθε κάρτα μπορεί να έχει πάνω της και κάποια "κουμπιά," κάποιες περιοχές δηλαδή τις οποίες ο τελικός χρήστης μπορεί να επιλέξει για να αλλάξει την ροή της παρουσίασης ή να αλλάζει τις τιμές κάποιων μεταβλητών.

ζ. Κάθε κάρτα μπορεί να εμφανιστεί υπό συνθήκη, μόνο δηλαδή αν ικανοποιείται η τιμή κάποιας μεταβλητής. Επίσης, με την εκτέλεση της κάρτας μπορούν κάποιες μεταβλητές να αλλάξουν τιμές.

Αν και για τους άπειρους χρήστες δεν είναι αναγκαίο, αξίζει να σημειώσουμε ότι το Scala χρησιμοποιεί την γλώσσα Lingo. Μάλιστα ότι φτιάξετε αποθηκεύεται σε αρχεία κειμένου αυτής της μορφής τα οποία μπορείτε εύκολα να διαβάσετε και να τροποποιήσετε με την χρήση κάποιου επεξεργαστή κειμένου.

Επίσης υπάρχει ενσωματομένη η υποστήριξη για την γλώσσα ARexx που, για όσους δεν γνωρίζουν, είναι μια πλήρης γλώσσα προγραμματισμού, σαν την Basic, η οποία ειδικεύεται στην επικοινωνία μεταξύ προγραμμάτων τα οποία είναι ανοικτά ταυτόχρονα. Επίσης κάθε κάρτα μπορεί να συνδεθεί με κάποιο πρόγραμμα, είτε ARexx είτε Lingo είτε εφαρμογή της Amiga το οποίο θα ξεκινήσει αυτόματα και ταυτόχρονα με την εκτέλεση της κάρτας. Όπως καταλαβαίνετε, το Scala κάνει πλήρη χρήση του συστήματος πολυεπεξεργασίας της Amiga δίνοντας φτερά στις δυνατότητες παρουσίασης. Είναι τέτοιος ο έλεγχος που δίνει το Scala σ' αυτά τα προγράμματα που είναι πιθανό να γραφτεί ένα πρόγραμμα το οποίο να χρησιμοποιεί για την επικοινωνία του με τον χρήστη μόνο τις δυνατότητες του Scala και παρόλα αυτά να παραμένει ταχύτατο, φιλικότατο και αφάνταστα λειτουργικό!

Επίσης, υπάρχουν δεκάδες αυτοματισμών για να απλοποιήσουν διάφορες λειτουργίες.

Υπάρχει αυτόματος έλεγχος του συγχρονισμού του video (για τα επαγγελματικά video που γράφουν καρέ-καρέ), αυτόματος έλεγχος κάποιου CD για την επιλογή μουσικής ή ήχων ανάλογα με την εξέλιξη της παρουσίασης, αυτόματη είσοδος κειμένου από κάποιο αρχείο και εμφάνιση του στην οθόνη σε διαμορφώσιμους πίνακες, αυτόματος έλεγχος του Scala από απομακρυσμένη Amiga (είτε μέσω δικτύου είτε μέσω μιας απλής σειριακής σύνδεσης, είτε μέσω τηλεφώνου με modem), αυτόματος έλεγχος πολλών απομακρυσμένων Scala με ασύρματη επικοινωνία (για πολυκαταστήματα ή παρουσιάσεις σε ευρύ κοινό), αυτόματη επιλογή της επόμενης κάρτας βάση της παρούσας χρονικής στιγμής (ημέρα, μήνας, εβδομάδα,



ώρα, ζώνη ωρών κ.λπ.) και σε συνδιασμό με την σειρά εκτέλεσης των προηγούμενων καρτών (για χρήση από τηλεοπτικούς σταθμούς), αλλά και δεκάδες άλλων εξειδικευμένων και μη αυτοματισμών.

Τέλος, υπάρχει μια πληθώρα ενσωματομένων ευκολιών, όπως Sampler για ψηφιοποίηση ήχων μέσα από το Scala, υποστήριξη compugraphic γραμματοσειρών για άμεση δημιουργία οποιουδήποτε μεγέθους γραμμάτων, antializing εικόνων και κειμένου σε πολλά επίπεδα για εξάλειψη των ενοχλητικών σκαλοπατιών των διαγώνιων γραμμών, βελτιστοποίηση της παλέττας χρωμάτων σε περιπτώσεις που οι βούρτσες και το φόντο χρησιμοποιούν διαφορετικά χρώματα σε ίδιες θέσεις, playback κάποιου animation κατευθείαν από τον σκληρό δίσκο σε περιπτώσεις που η μνήμη δεν είναι αρκετή (με καταπληκτικά αποτελέσματα, είναι ταχύτατο) και ενσωματωμένη υποστήριξη για touch screens.

Επίλογος

Το Scala είναι είναι ένα μοναδικό πακέτο με σημαντικότερα θετικά σημεία του την ευκολία χρήσης, πραγματικά αρκούν μερικά κλικ για να κάνετε θαύματα, την ποιότητα του τελικού προϊόντος, όλα τα εφφέ είναι εξαιρετικά ομαλά με κοφτή και απαλή κίνηση ενώ τα animations εκτελούνται με περισσότερα από 30 καρέ το δευτερόλεπτο, και την ολοκλήρωση σε θέματα παρουσιάσεων (interactive ή όχι) και τηλεοπτικών σταθμών.

Για την Ελλάδα βέβαια, η AC Software Engineering, η δημιουργός εταιρεία του Ελληνικού Workbench, υποστηρίζει πλήρως το Scala παρέχοντας πλήθος Ελληνικών γραμματοσειρών τόσο bitmap όσο και Compugraphic, ενώ βρίσκονται ήδη στο στάδιο της κατασκευής έγχρωμες Ελληνικές γραμματοσειρές (με γυαλάδες, αποχρώσεις χρυσού, μετάλλου, μέχρι και γραμματοσειρές που λιώνουν ή φλέγονται) ενώ παράλληλα ετοιμάζεται και ένα σύστημα αμέσου βοήθεια (online help) για τη χρήση του Scala, της γλώσσας Lingo, της γλώσσας ARexx, των εντολών ARexx που διαθέτει το Scala, και σε συνεργασία με την Scala Inc. και ο πλήρης εξελληνισμός αυτού καθαυτού του πακέτου.

Επίσης η AC Software Engineering ετοιμάζει ένα σύστημα εκπαίδευσης, ενημέρωσης, παροχής προγραμμάτων, εξελληνισμών, νέων Ελληνικών γραμματοσειρών και προγραμμάτων για ότι έχει σχέση με την Amiga και την Ελληνική γλώσσα, σε διμηνιαία βάση με την μορφή αντικαταβολής για όλους τους νόμιμους κατόχους του Ελληνικού Workbench (πληροφορίες στα γραφεία της AC Software Engineering, 01 - 49.62.494).

Του Αντώνη Παπαδοπούλου

AUDIO ΚΑΙ

Music Interactive Multimedia

Η εξέλιξη της Μουσικής τεχνολογίας στους Η/Υ

Μέσα από αυτήν τη στήλη θα προσπαθούμε κάθε μήνα να σας κατατοπίζουμε όσο το δυνατόν καλύτερα και πιο έγκυρα για την εξέλιξη της μουσικής τεχνολογίας γύρω από τους υπολογιστές. Ευελπιστούμε διαβάζοντας τη στήλη αυτή να σας λύνονται όλες οι απορίες καθώς και να ενημερώνεστε με τον πλέον έγκυρο και ακριβή τρόπο γύρω από οτιδήποτε έχει σχέση με τους Η/Υ και τη Μουσική. Η στήλη θα περιλαμβάνει αναλυτικά άρθρα, μεμονωμένες και συγκριτικές παρουσιάσεις software και hardware καθώς και παρουσιάση νέων προϊόντων και τάσεων που αφορούν τη μουσική τεχνολογία. Ακόμα θα μπορείτε να στέλνετε γράμματα με απορίες σχετικές με οτιδήποτε αφορά τη μουσική στα PC ή προβλήματα που τυχόν έχετε με κάποιες κάρτες ήχου, MIDI περιφερειακά ή ακόμα και μουσικά προγράμματα. Οι απαντήσεις θα δίνονται μέσα από το περιοδικό σε αυτή τη στήλη ή αν είναι κάτι που απαιτεί περισσότερη εξήγηση από μια απλή αναφορά στο χαρτί, καλό θα ήταν στο γράμμα σας να αναφέρετε και το τηλέφωνο σας έτσι ώστε να μπορούμε να επικοινωνήσουμε κατευθείαν μαζί σας για να προσπαθήσουμε να σας λύσουμε οποιαδήποτε απορία ή προβλήματα.Εμείς θα είμαστε κοντά σας για οτιδήποτε χρειαστείτε. Πιστεύουμε άλλωστε ότι όσο πιο καλά είναι ενημερωμένοι οι αναγνώστες τόσο πιο μεγάλη προσωπικότητα και δύναμη αποκτάει το περιοδικό μας.

ΟΙ ΙΔΑΝΙΚΕΣ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΒΑΛΑΝΤΙΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Η εξέλιξη του ήχου στα PC τα τελευταία χρόνια έχει προκαλέσει ένα κομφούζιο στην αγορά. Ολα έγιναν τόσο γρήγορα με αποτέλεσμα να μην δοθεί η δυνατότητα στον τελικό χρήστη να μπορέσει να αφομοιώσει κάποια πράγματα και να μπορεί να έχει μία σαφή γνώση του τί γίνεται γύρω του. Η αγορά βομβαρδίζεται καθημερινά από νέα μουσικά προϊόντα παρέχοντας δυνατότητες που ούτε που ξέρουμε καν αν τις χρειαζόμαστε ενώ οι κατασκευαστές προσπαθούν να μας παρακινήσουν το ενδιαφέρον μας μέσα από τεχνικούς όρους και ορολογίες που μέχρι χθες μας ήταν εντελώς άγνωστες. Μέσα από αυτό το άρθρο θα προσπαθήσουμε να σας δώσουμε κάποιες κατευθύνσεις όσον αφορά τις διάφορες εναλλακτικές λύσεις που υπάρχουν στον τομέα της μουσικής, πάντα σύμφωνα με τις οικονομικές δυνατότητες του καθένα καθώς και με τις απαιτήσεις του.

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Το PC αν και είναι η καρδιά του όλου συστήματος δεν παίζει κανένα απολύτως ρόλο στο ηχητικό αποτέλεσμα. Παίζει όμως σημαντικό ρόλο στο χρόνο ο οποίος θα χρειαστεί για να ετοιμαστεί μία μουσική δουλειά καθώς και στις διάφορες διευκολύνσεις που παρέχει.

Ο μικρότερος επεξεργαστής που απαιτούν πλέον οι κυριότερες μουσικές εφαρμογές είναι ο 386SX αν και δεν συνιστάται καθόλου. Ακόμα και για έναν ερασιτέχνη έναν 386DX στα 40Mhz είναι μάλλον αυτός που θα πρέπει να προτιμηθεί. Ανεβάζοντας τις απαιτήσεις, θα πρέπει να καταλήξετε σε έναν 486DX/40Mhz και ακόμα καλύτερα σε έναν 486DX2/66. Η ελάχιστη μνήμη που απαιτείται είναι 4Mb, αλλά συστήνεται ανεπιφύλακτα με την πρώτη ευκαιρία τα 4 να γίνουν 8Mb για να βοηθηθούν οι audio εφαρμογές.

Ο σκληρός δίσκος θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 250Mb, με την προϋπόθεση ότι εκτός από MIDI θα δουλέψετε και με audio αρχεία. Σε καμμία περίπτωση όμως δεν πρέπει να κάνετε double space το δίσκο καθώς δυσχεραίνει η μεταφορά audio αρχείων από και προς το δίσκο. σο μεγάλο σκληρό δίσκο και να πάρετε όμως, ποτέ δεν θα είναι αρκετός για πολλή δουλειά που θα περιλαμβάνει και audio αρχεία (ένα κανάλι στερεοφωνικής ηχογράφησης στα 16bit και 44.1Khz καταλαμβάνει 10Mb στο σκληρό δίσκο). Για μεγάλα audio αρχεία, καθώς και για μεγαλύτερη αξιοπιστία και ταχύτητα στην μεταφορά των αρχείων αυτών, συνιστάται σκληρός δίσκος SCSI με ταχύτητα κάτω από τα 14ms.

Τα πιο πάνω είναι τα περιφερειακά που παίζουν και το σημαντικότερο ρόλο. Τα υπόλοιπα (οθόνη, κάρτα οθόνης, controller, drives) παίζουν από ελάχιστο έως μηδαμινό ρόλο. Για την κάρτα της οθόνης θα μπορούσαμε να πούμε ότι καλύτερο θα ήταν να προτιμήσετε μία κάρτα με επιταχυντή για τα Windows έτσι ώστε ναποφεύγονται τα εκνευριστικά αργά redraw της οθόνης. σον αφορά τις οθόνες η μόνη διευκόλυνση που θα παρείχε μία μεγάλη (17'') οθόνη σε σχέση με μία κανονική (14''), είναι η δυνατότητα να δουλεύει κάποιος σε υψηλές αναλύσεις πιο ευχάριστα και στα διάφορα μουσικά προγράμματα να έχει τη δυνατότητα να ανοίγει πολλά παράθυρα ταυτόχρονα (βασική οθόνη, οθόνη editing, οθόνη παρτιτούρας κ.τ.λ.) και να χωράνε σε όλη την οθόνη.

ΤΟ CD ROM DRIVE

Το CD ROM μπορεί να παρέχει τα μέγιστα σε μια μουσική δουλειά, μπορεί όμως και να μην χρησιμοποιηθεί και καθόλου. λα εξαρτώνται από την έξυπνη χρήση του. Οι πιο πολλοί όταν ακούνε CD ROM το μόνο που σκέφτονται είναι να βάλουν ένα απλό CD μουσικής και να επέμβουν στα διάφορα τραγούδια του. Δεν είναι έτσι όμως. Υπάρχουν εκατοντάδες τίτλοι που παρέχουν χιλιάδες βοηθητικά WAV και MID αρχεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος χωρίς να έχει κάποιο περιορισμό σε δικαιώ-

MIDI ΣΤΟ PC

ματα όσον αφορά την πνευματική ιδιοκτησία. Εκτός από τα CD που περιέχουν data, υπάρχουν και Audio CD's που περιέχουν ήχους, τους οποίους όμως θα πρέπει να κάνετε sampling με κάποια κάρτα ήχου για να μπορέσετε μετά να τους χρησιμοποιήσετε σαν WAV δείγματα. Αυτά τα Audio CD's απευθύνονται κυρίως σε χρήστες ακριβών samplers δηλαδή σε επαγγελματίες χωρίς όμως να απαγορεύεται η χρήση τους και από ερασιτέχνες, αν λάβετε υπ' όψιν σας ότι το κόστος των CD αυτών δεν είναι απαγορευτικό. Αν ξεφύγουμε αποκλειστικά από τη μουσική και τη συνδυάσουμε και με video ή multimedia παρουσιάσεις, τότε θα μπορείτε να βρείτε και άλλες εκατοντάδες τίτλους με βοηθητικά αρχεία που έχουν σχέση με video, εικόνες, animation κ.τ.λ. Αν το CD ROM χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά και μόνο σαν βιβλιοθήκη δεδομένων, τότε ακόμα και με ένα single speed κάνετε τη δουλειά σας. Αρκεί να είναι συμβατό με Photo CD (και ποιό δεν είναι) και multi session. Η διαφορά ταχύτητας ανάμεσα στα single και double speed καθώς και ανάμεσα στα IDE και τα SCSI παίζει ελάχιστο ρόλο. Γι αυτό μία μέση λύση θα αποτελούσε ένα double speed CD ROM ικανοποιητικό χρόνο προσπέλασης.

ΟΙ ΠΗΓΕΣ ΗΧΟΥ

Εδώ τα πράγματα είναι αρκετά μπλεγμένα καθώς υπάρχουν πολλές εναλλακτικές λύσεις. Υπάρχουν ακόμα και κάποια προβλήματα καθώς ένα φαινομενικά επαγγελματικό σύστημα, μπορεί τελικά να μην είναι τόσο επαγγελματικό όσο δείχνει. Εδώ θα προταθούν λύσεις που καλύπτουν τόσο το digital audio όσο και το MIDI.

Ξεκινώντας με ένα πολύ απλό σύστημα, δεν θα πρέπει να υπάρχουν υψηλές απαιτήσεις. τσι, καλύτερο θα ήταν να καταλήξει κάποιος σε κάποια φθηνή 16bit (για 8bit κάρτα δεν γίνεται ούτε κουβέντα) κάρτα ήχου που θα πρέπει όμως να καλύπτει όσο αξιόπιστα γίνεται και το MIDI τμήμα (καθώς όσον αφορά την audio δειγματοληψία, όλες οι φθηνές κάρτες είναι λίγο πολύ ίδιες). Στην κατηγορία των φθηνών καρτών δεν υπάρχουν πολλές εναλλακτικές λύσεις για καλή απόδοση των φυσικών οργάνων. Οι τιμές γι αυτές τις κάρτες κυμαίνονται από 65.000 μέχρι 110.000 περίπου και αναφορικά είναι η Ultrasound της Advanced Gravis και η V7 Media FX της Spea. Η Ultrasound υπερτερεί της Media FX όσον αφορά τους ήχους, υστερεί όμως σε δύο πράγματα. Πρώτον, δεν κάνει δειγματοληψία στα 16bit (κάνει όμως αναπαραγωγή στα 16bit) και τα όργανα θα πρέπει να φορτωθούν στην RAM που διαθέτει η κάρτα η οποία είναι μικρή (256Kb). Υπάρχει όμως η δυνατότητα επέκτασης της σε 1Mb. Μία τρίτη λύση, την οποία θα χαρακτηρίζαμε ιδιαίτερα έξυπνη είναι ο συνδυασμός δύο καρτών. Ενας συνδυασμός είναι μία Sound blaster 16 ή Sound Galaxy 16 και η SCD-10 της Roland η οποία είναι daughterboard και συνδέεται κατευθείαν σε μία από τις δύο κάρτες που αναφέραμε πιο πάνω. τσι έχετε 16bit audio και εκπληκτικής ποιότητας MIDI όργανα. νας άλλος συνδυασμός, είναι μία οποιαδήποτε 16bit κάρτα (όχι απαραίτητα Blaster ή Galaxy) και μία Maui της Turtle Beach. τσι και δω έχετε 16bit audio και αρκετά καλά MIDI όργανα. Επιπρόσθετα, η Maui παρέχει το Sample Store που δίνει τη δυνατότητα να ανατεθεί ένα WAV αρχείο στο MIDI πληκτρολόγιο και να παιχτεί σαν MIDI όργανο. Αν προχωρήσουμε λίγο προς τα πάνω και μπαίνοντας στη μεσαία κατηγορία, αρχίζει ένας καταιγισμός προϊόντων που δυσχεραίνουν την εκλογή, αναγκάζοντας τον αγοραστή να προσφύγει σε λεπτομέρειες πριν προβεί στην αγορά. Σε αυτήν την κατηγορία, μπορεί κάποιος να αγοράσει μία all in one κάρτα ήχου ή να κάνει πάλι κάποιους συνδυασμούς. Η τιμή για αυτήν την κατηγορία κυμαίνεται από 110.000 έως 250.000 περίπου.

Οι all in one κάρτες σε αυτήν την κατηγορία είναι οι εξής (σε παρένθεση η κατασκευάστρια εταιρεία) :

Monterey και Multisound (Turtle Beach), ATW-10 (Roland), Sound Blaster AWE32 (Creative Labs), X-DMC (Steinberg). σον αφορά την ηχητική απόδοση των οργάνων στο MIDI τμήμα τους, ξεχωρίζουν οι ATW-10 (έχει το sound chip του Sound Canvas) και η Multisound, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι και οι άλλες κάρτες υστερούν σημαντικά σε ηχητική ποιότητα. Η Monterey διαθέτει όπως αναφέραμε πιο πριν και για την Maui το Sample Store ενώ κάτι παρόμοιο διαθέτει και η AWE32 η οποία όμως μπορεί να πάρει και πολύ μεγάλης επέκταση μνήμης. Με τη X-DMC δίνεται μαζί και ένα πρόγραμμα, το Wave player plus που και αυτό μπορεί να αναθέσει WAV δείγματα σε ένα MIDI πληκτρολόγιο και να παιχτούν σαν MIDI όργανα, αλλά όμως ένα δείγμα κάθε φορά. Το πρόγραμμα μπορεί να δουλέψει με οποιαδήποτε κάρτα ήχου. Το μεγάλο πλεονέκτημα της ATW-10 όσον αφορά το audio τμήμα είναι η δυνατότητα εγγραφής 2 καναλιών audio (1 stereo ή 2 mono), ενώ όλες οι υπόλοιπες κάρτες έχουν μόνο 1 (stereo ή mono). Ακόμα ανάμεσα στα προγράμματα που δίνονται μαζί με την ATW-10, υπάρχει και ένα πρόγραμμα άψογου συγχρονισμού MIDI με audio, ενώ στις άλλες κάρτες ο συγχρονισμός γίνεται στο περίπου.

Εκτός από τις all in one κάρτες, υπάρχει η δυνατότητα συνδυασμού κάποιων καρτών και εξωτερικών μονάδων ήχου, κάτι που χωρίς να ανεβάζει σημαντικά το κόστος αυξάνει σημαντικά τις μουσικές δυνατότητες του όλου συστήματος. Ο πιο ιδανικός συνδυασμός σε αυτήν την κατηγορία είναι μία κάρτα Tahiti (Turtle Beach) και μία εξωτερική πηγή ήχων, το Summit K2K (AVM Technology). Η Tahiti είναι ότι και η Monterey χωρίς το Synthesizer, ενώ το Summit διαθέτει εκπληκτικούς ήχους παρμένους από το θρυλικό Kurzweil K2000. νας άλλος συνδυασμοί είναι μία φθηνή 16bit κάρτα ήχου με MIDI kit και το SC-7 (εξωτερική πηγή ήχων) της Roland.

Για να αρχίσουμε να ονειρευόμαστε κιόλας, θα πρέπει να αναφέρουμε και κάποιες λύσεις που αφορούν αποκλειστικά και μόνο τον επαγγελματία μουσικό. Εδώ ξεφεύγουμε από τις συμβατικές κάρτες (με τον όποιο θόρυβο βγάζει η κάθε μία) και ανεβαίνουμε σε συστήματα hard disk recording σε συνδυασμό με εξωτερικές πηγές ήχων. Το hard disk recording είναι στην ουσία ηχογράφηση κατευθείαν στο σκληρό δίσκο (δεν έχει καμία σχέση με τη RAM του υπολογιστή) και στις "απλές" μορφές του είναι στα 4 και 8 κανάλια. Η ATW-10 που αναφέραμε πιο πριν έχει τη δυνατότητα δικάναλου hard disk recording αλλά της λείπει το πλέον κατάλληλο πρόγραμμα γι αυτή τη δουλειά. Στα 4 κανάλια λοιπόν υπάρχει το CardD System, ένας συνδυασμός κάρτας ήχου με ψηφιακές εισόδους/εξόδους με κόστος γύρω στις 400.000. Το πιο γνωστό επαγγελματικό πακέτο για hard disk recording, είναι το Session 8 της DigiDesign στα 8 κανάλια και με κόστος γύρω στις 850.000. Αν προσθέσετε σε όλα αυτά και μία επαγγελματική εξωτερική πηγή ήχων τότε το συνολικό κόστος γίνεται εφταψήφιο νούμερο.

Το Διήγημα του Μήνα

Αναμέτρηση πάνω από το πέλαγος

Ο ήλιος πλησίαζε στη δύση του,ρίχνοντας τις τελευταίες χρυσοκόκκινες ακτίνες του στη θάλασσα,που ακόμα και απο τα 20.000 πόδια φαινόταν να στραφταλίζει και ν'αποκαλύπτει το μεγαλείο και την ομορφιά της στα μάτια του επισμηναγού που βρισκόταν καθισμένος στο κόκπιτ του Mirage 2000,περιπολώντας απο πάνω της. Ηταν άλλη μια περιπολία ρουτίνας για τον έμπειρο επισμηναγό που είχε συμπληρώσει χιλιάδες ώρες πτήσης φρουρώντας τον εναέριο χώρο της πατρίδας του και προσπαθώντας συνεχώς να γίνει καλύτερος. Παρ'όλα αυτά όμως,στιγμές σαν κι αυτή ένιωθε παρείσακτος σ'αυτό το ειρηνικό περιβάλλον που ερχόταν σε πλήρη αντίθεση με την πολεμική μηχανή που χειριζόταν και λάτρευε εδώ και τόσα χρόνια.Ηξερε όμως πως το περιβάλλον θα έμενε ειρηνικό μόνο όσο αυτός και οι υπόλοιποι χειριστές της μοίρας του πετούσαν εδώ πάνω,αποτελώντας την απάντηση στις προκλήσεις των Απέναντι που τελευταία όλο και γίνονταν πιο σοβαρές.

Το βλέμμα του περιπλανήθηκε στα όργανα του κόκπιτ και στάθηκε στην πράσινη οθόνη του ραντάρ,όπου μια κουκίδα αναβόσβηνε,προδίδοντας το Boeing της γραμμής που αυτή την ώρα πάντα περνούσε,10 μίλια Βόρεια απο τη θέση του.Η ησυχία στα ακουστικά του κράνους του τον καθησύχασε τελείως,αφού ούτε και ο χειριστής του παράκτιου ραντάρ με τον οποίο είχε συνεχή επαφή δεν έδειχνε ν'ανησυχεί. Τελικά και αυτή η περιπολία δεν θα είχε τίποτα το ιδιαίτερο και η ώρα θα περνούσε αργά. Εκείνη τη στιγμή η φωνή του ελεγκτή αεράμυνας ήχησε δυνατή και ανήσυχη στ'αυτιά του. **"Επαφή,40 μοίρες αριστερά στα 23 μίλια!"**

"Ελήφθη,κατευθύνομαι για έρευνα", απάντησε με φαινομενικά ψυχρή φωνή ενώ μέσα του ήξερε πως όσες φορές και να είχε κάνει αναχαιτίσεις η ένταση δεν τον εγκατέλειπε ποτέ.Το αριστερό του χέρι έσπρωξε μπροστά τη μανέτα ισχύος και σχεδόν ακαριαία,ο κινητήρας με ένα βρυχηθμό εκτίναξε μπροστά το μαχητικό κόβοντάς του την ανάσα.

"Πορεία 130,απόσταση 12 μίλια ", τον πληροφόρησε ο έλεγχος εδάφους,που σε τέτοιες περιπτώσεις ήταν αναντικατάστατος. Σε λίγο θα είχε οπτική επαφή με το στόχο και θα έπρεπε ν'ακολουθήσει τις επίσημες διαδικασίες αναχαίτισης,ώσπου ο άλλος ν'αποφασίσει ότι αρκετά έπαιξε μαζί του και να κατευθυνθεί προς τη βάση του. Στο όνομα της διπλωματίας και των "Καλών -ιεθνών Σχέσεων"τον υποχρέωναν ν'ανεχτεί κάτι τέτοιο.

"Αετέ 2 υπάρχει πρόβλημα "ακούστηκε η σοβαρή φωνή του ελεγκτή.

"Τι συμβαίνει;"ρώτησε ανήσυχα,ξέροντας πως είχε πλησιάσει επικίνδυνα κοντά στο στόχο του για δυσάρεστες εκπλήξεις. **"Ο στόχος είναι ένα F-16 των Απέναντι και το πετάει ένας σμηναγός που του την έδωσε και έρχεται κατα'δώ. Μας ειδοποίησε το επιτελείο τους οτι δεν υπακούει στις διαταγές τους.Πρέπει να τον καταρρίψεις πάση θυσία,κουβαλάει βόμβες των 1500 λιβρών".** Γιατί πάντα αυτός να πέφτει στις καταιγίδες,στις βλάβες,στους τρελούς με τις βόμβες;Είχε γεννηθεί άτυχος ή το κόλλησε μετά;Τώρα πια δεν υπήρχε χρόνος για λόγια, ήταν πολύ κοντά για να χρησιμοποιήσει τους μέσης εμβέλειας Super 230 και του έμεναν οι Magic 2 ενάντια στους Sidewinder του παλαβού.

"Αετός 2, έχω οπτική επαφή", φώναξε μόλις είδε τη γκρίζα σιλουέττα του Γερακιού να πετά γύρω στα 1.000 πόδια χαμηλότερα.Καθώς ετοιμαζόταν να πάρει θέση πίσω του ,είδε τις βόμβες να πέφτουν στη θάλασσα.Αυτό σήμαινε δυο πράγματα.Μόλις τη γλύτωσαν μερικές εκατοντάδες πολίτες και μόλις τον εντόπισε ο αντίπαλος που πέταξε τις βόμβες για να χάσει βάρος και τώρα πια θα γινόταν ένας πολύ δύσκολος στόχος. Εσπρωξε το χειριστήριο αριστερά και μπροστά,αναγκάζοντας το αεροσκάφος να κάνει μια πολύ κλειστή στροφή συνδυασμένη με βύθιση.Τα 6g ήρθαν ακαριαία,σκοτεινιάζοντας τον κόσμο γύρω του,όμως σε δυο δευτερόλεπτα το F-16 "γέμιζε"το κρύσταλλο του HUD,ενώ σχεδόν αμέσως ακούστηκε το στρίγκλισμα του Magic που είχε εγκλωβίσει το στόχο.

"Fox2! Fox2!" Το πάτημα της σκανδάλης ήταν ταυτόχρονο και ο πύραυλος ξεχύθηκε σα βέλος προς τη λεία του που μανουβράριζε απότομα για να τον αποφύγει.Το F-16 έκανε μια απότομη βύθιση όπως μόνο αυτό μπορούσε και ο επισμηναγός βρέθηκε, ξαφνικά χωρίς στόχο,να ερεύνα εντατικά τον ουρανό για τον αντίπαλο.Εκείνη τη στιγμή, ο οξύς ήχος που πλημμύρισε το κόκπιτ του έδωσε να καταλάβει πως είχε κιόλας βγεί απο πίσω του και ένας Sidewinder ήδη είχε κλειδώσει το θερμικό ίχνος του κινητήρα του.Το κόκκινο σημαδάκι στην Οθόνη Απεικόνισης Επερχόμενων Απειλών μαρ-

τυρούσε πως ο πύραυλος είχε αρχίσει την πορεία του προς το ακροφύσιο του Mirage.

"Είναι καλός,είναι πολύ καλός" σκέφτηκε στρίβοντας προς τα δεξιά και παράλληλα βυθίζοντας το αεροσκάφος και ρίχνοντας φωτοβολίδες.Τα προηγούμενα 6g δεν ήταν τίποτα μπροστά στα τωρινά 8,5 και το μόνο που έβλεπε αμυδρά ήταν οι φωτεινές ενδείξεις του HUD που έδειχναν πως σε 4 δευτερόλεπτα είχε κάνει στροφή 360 μοιρών.Η κόκκινη κουκίδα απομακρυνόταν γρήγορα.Προς το παρόν είχε ξεφύγει απο το θάνατο αλλά η τύχη δεν φαινόταν να τον πολυσυμπαθεί τώρα τελευταία γι'αυτό δεν υπήρχε ούτε ένα δευτερόλεπτο για χαλάρωση.Ο Αλλος είχε ένα τουλάχιστον πύραυλο ακόμα και στη βάση όλοι έλεγαν πως η δεύτερη φορά είναι η φαρμακερή.

"Αετός 2 προς ΟΜΗΡΟ,μάθετε τι κουβαλάει ο τύπος ,έχω μόνο ένα Magic και δεν μπορώ να ρίξω τους Super",φώναξε στους χειριστές του ραντάρ.

"Ελήφθη Αετέ,θα επικοινωνήσουμε με το επιτελείο τους". Εχοντας τα μάτια καρφωμένα στο στόχο του και χρησιμοποιώντας τη μανέτα,το χειριστήριο και τα ποδωστήρια,κατάφερε να ξαναβρεθεί πίσω απο τον σεβαστό τώρα πια εχθρό του που είχε αποδείξει την αξία του.Αυτή τη φορά ο πύραυλος δυσκολευόταν να κλειδώσει το στόχο.

"Οι παρεμβολείς του κάνουν καλή δουλειά", σκέφτηκε με αγανάκτηση γιατί δεν θα μπορούσε να πετά απο πίσω του για πολύ ακόμα.Ο ήχος του Magic που επιτέλους διέκρινε μέσα απο τις παρεμβολές το στόχο έδωσε τέλος στην αγωνία του και το τελευταίο του βλήμα μικρής εμβέλειας άρχισε να τρέχει προς το ακροφύσιο του F-16 το οποίο φάνταζε στους αισθητήρες του λαμπρότερο κι απο τον ήλιο.

Για δεύτερη φορά χρησιμοποίησε το κόλπο της βύθισης για να ξεφύγει,όμως τώρα ο επισμηναγός ήταν έτοιμος και ανοίγοντας τ'αερόφρενα τον ακολούθησε στην απότομη κάθοδό του,με τα μάτια καρφωμένα μια στο αεροσκάφος και μια στον πύραυλό του που πλησίαζε να το χτυπήσει.Ο Αλλος έκανε έντονους ελιγμούς αποφυγής δεξιά και αριστερά,ενώ η θάλασσα πλησίαζε επικίνδυνα και η γωνία καθόδου τους ήταν πάνω απο 60 μοίρες.

Ξαφνικά,λίγο πριν ο πύραυλος φτάσει το αεροπλάνο, αυτό εκτινάχθηκε προς τα πάνω και η εκτυφλωτική λάμψη που έβγαινε απο το ακροφύσιό του έδειχνε πως ο μετακαυστήρας λειτουργούσε στο 100% για να το σπρώξει ψηλά,μακριά απο τον όλεθρο.Ο επισμηναγός τράβηξε βίαια προς τα πίσω το χειριστήριο και έσπρωξε τη μανέτα στο τέρμα σφίγγοντας τα δόντια και βρίζοντας απο μέσα του όσο σκεφτόταν το μεγαλόπρεπο σπλατς που θα έκανε ο εξουδετερωμένος πια πύραυλός του όταν σε δευτερόλεπτα θα έπεφτε στη θάλασσα μη μπορώντας ν'ακολουθήσει το F-16.Το Mirage πέρασε



μόλις 100 πόδια πάνω απο τη θάλασσα προτού αρχίσει μια κατακόρυφη άνοδο που το έφερε στα 5.000 πόδια να ψάχνει εναγωνίως τον εχθρό,που ήταν τόσο καλός ώστε δεν απομακρυνόταν,για να μπορέσει ο επισμηναγός να χρησιμοποιήσει τους Super που έμεναν άχρηστοι στους πυλώνες τους.Πάνω στην ώρα ήρθαν και τα καλά μαντάτα.

"Αετέ 2 εδώ ΟΜΗΡΟΣ,το γεράκι έφυγε με τέσσερις AIM-9,επαναλαμβάνω.τέσσερις AIM-9".

"ΤΕΣΣΕΡΙΣ!!!ΤΕΣΣΕΡΙΣ

Sidewinders σε αποστολή βομβαρδισμού;Αυτό το κάνουν μια στις εκατό οι πέναντι και έτυχε κι αυτό σε μένα;", σκέφτηκε με οργή ο επισμηναγός που θα'θελε να'χε τώρα στα χέρια του αυτόν που τους είχε



φορτώσει.Τελικά ο τύπος είχε αποφασίσει τι θα κάνει απο πρίν και είχε έρθει οργανωμένος.Τώρα είχε τρείς ακόμα κι αυτός κανέναν Magic...
Εκείνη τη στιγμή,το ένστικτο της επιβίωσης τον κυρίευσε.
"Τώρα είναι ο θάνατός σου,η ζωή μου φίλε", σφύριξε μες απ'τα δόντια του και πήρε βαθιές αναπνοές μέσα απο τη μάσκα του.Το μπιπ μπιπ που ξαναγέμισε το κόκπιτ τον προειδοποίησε πως ο Αλλος ερχόταν για το τελειωτικό χτύπημα.-υο κόκκινες κουκίδες εμφανίστηκαν στην οθόνη και άρχισαν να κινούνται διαβολεμένα γρήγορα προς το κέντρο της,που συμβόλιζε το αεροπλάνο του.Με πλήρη μετάκαυση άρχισε ν'ανεβαίνει κατακόρυφα ενώ ένιωθε το θώρακά του να φτάνει στην πλάτη του απο την επιτάχυνση.Σε λίγο η ταχύτητα άρχισε πάλι να πέφτει και τότε ο επισμηναγός,αφού σιγουρεύτηκε πως οι πύραυλοι ήταν αρκετά κοντά,έκοψε όλη την ώση απο τον κινητήρα και ταυτόχρονα άρχισε να εκτοξεύει φωτοβολίδες.

Το Mirage επιβράδυνε αμέσως και αφού στάθηκε μετέωρο για μισό δευτερόλεπτο άρχισε να κατεβαίνει κατακόρυφα,σαν κάτι να το τράβαγε απο την ουρά στην άβυσσο.Κλάσματα του δευτερολέπτου αργότερα είδε τις λευκές σιλουέττες των δυο Sidewinders να περνούν ξυστά απο την καλύπτρα του,κυνηγώντας τις φωτοβολίδες απο πάνω του.Απο ένστικτο,τράβηξε το χειριστήριο ακόμα περισσότερο και το αεροπλάνο άρχισε να γυρίζει ανάποδα φέρνοντας τη μύτη προς τα κάτω.Και νάτο!!!

Το Γεράκι βρισκόταν ακριβώς απο κάτω του,προσπαθώντας να περάσει και να ξεφύγει γι'άλλη μια φορά.Τα δάχτυλα του επισμηναγού πίεσαν αποφασιστικά τη σκανδάλη και τα δυο Deffa των 30mm έστειλαν καυτό θάνατο να καρφωθεί κατα μήκος της ατράκτου του F-16,που έχοντας χάσει ένα φτερό και καπνίζοντας,άρχισε να πέφτει στριφογυρίζοντας προς τη θάλασσα .

Δεν πρόλαβε να συντριβεί όμως.Η τεράστια έκρηξη φώτισε τον μισοσκότεινο πια ουρανό και όταν το λαμπρό φώς υποχώρησε μόνο κάποια απειροελάχιστα συντρίμμια είχαν απομείνει απο το αεροσκάφος.Ο χειριστής του είχε χαθεί κι αυτός μαζί του, φυλάγοντας καλά τους λόγους που τον οδήγησαν να τολμήσει μια παράλογη αποστολή αυτοκτονίας σαν κι αυτή.Ο επισμηναγός μπορούσε πια να χαλαρώσει και να σκεφτεί καθαρότερα όσα συνέβησαν.

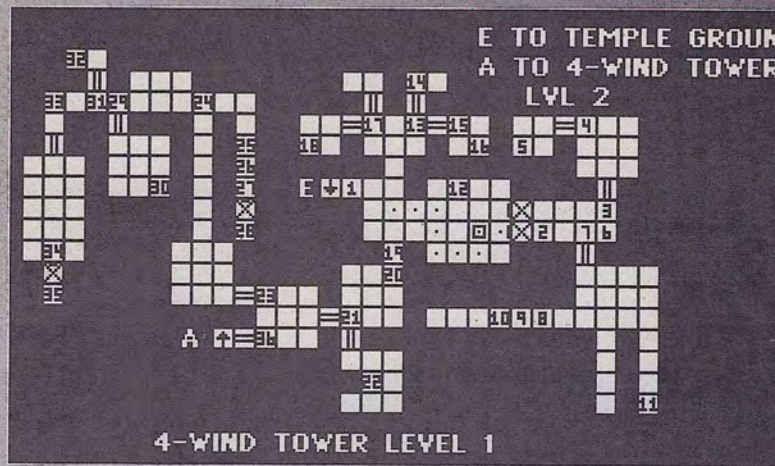
Ολοι ακούγονταν ενθουσιασμένοι στον ασύρματο όταν τους ανέφερε την κατάρριψη και σίγουρα θα τον πρότειναν για μετάλιο.

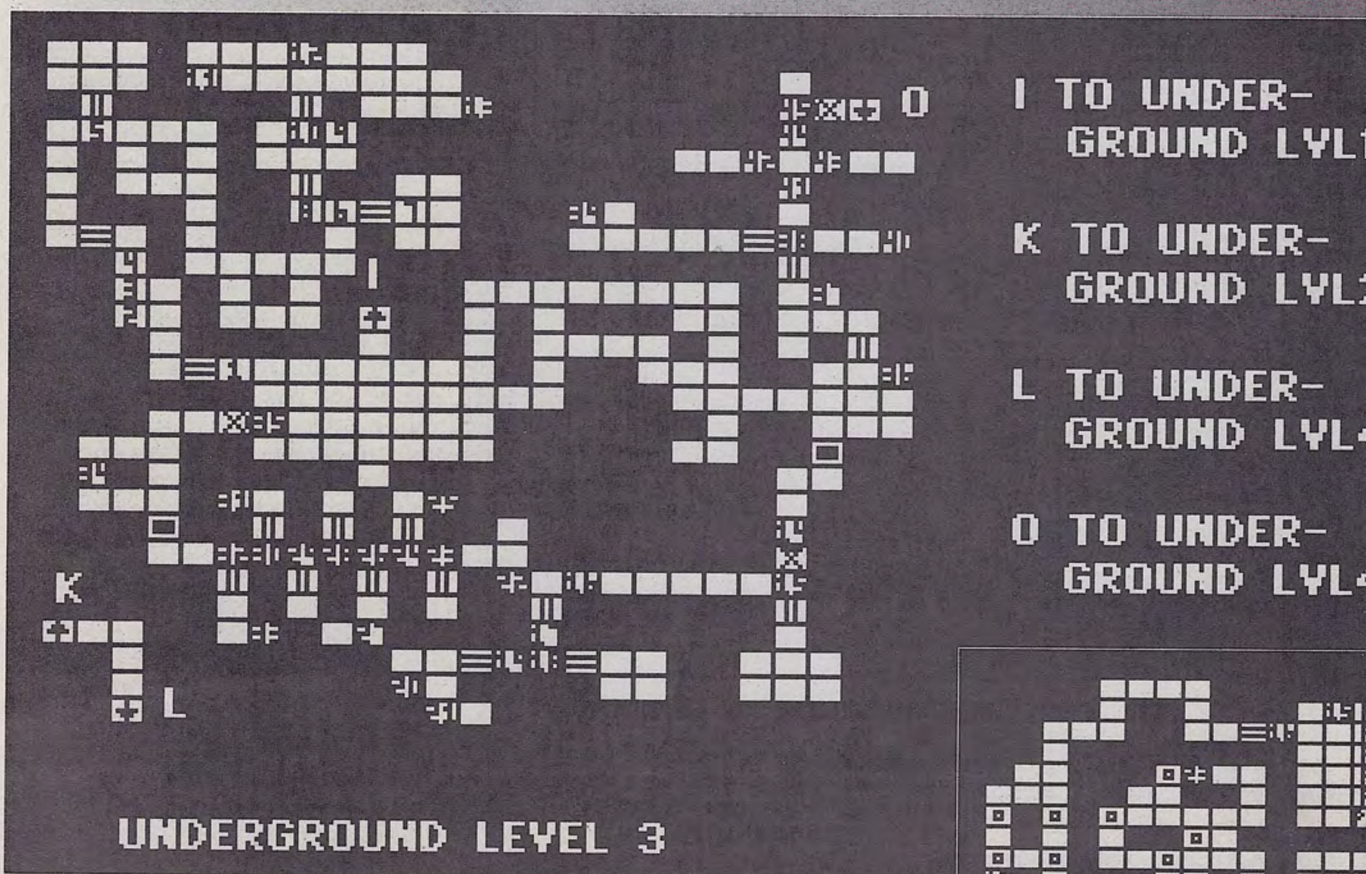
Ομως αυτός που είχε αντικρύσει το θάνατο ξανά και ξανά σήμερα μέσα σε λιγότερο απο τρία λεπτά,δεν είχε όρεξη για πανηγυρισμούς. Ξεκούραση και περισυλλογή ήταν οι μαγικές λέξεις και σίγουρα κανείς δεν θα του έλεγε όχι.

Το ίχνος στο ραντάρ του ζεύγους των F-16 που έρχονταν να τον αντικαταστήσουν στην περιπολία,του έδειξε οτι ήταν ώρα πια να γυρίσει και τον επανέφερε στη συνηθισμένη ρουτίνα που τώρα πια,αν και δεν ήθελε να το παραδεχτεί,αποζητούσε μετά απο την καταιγιστική δράση της αποψινής αποστολής.

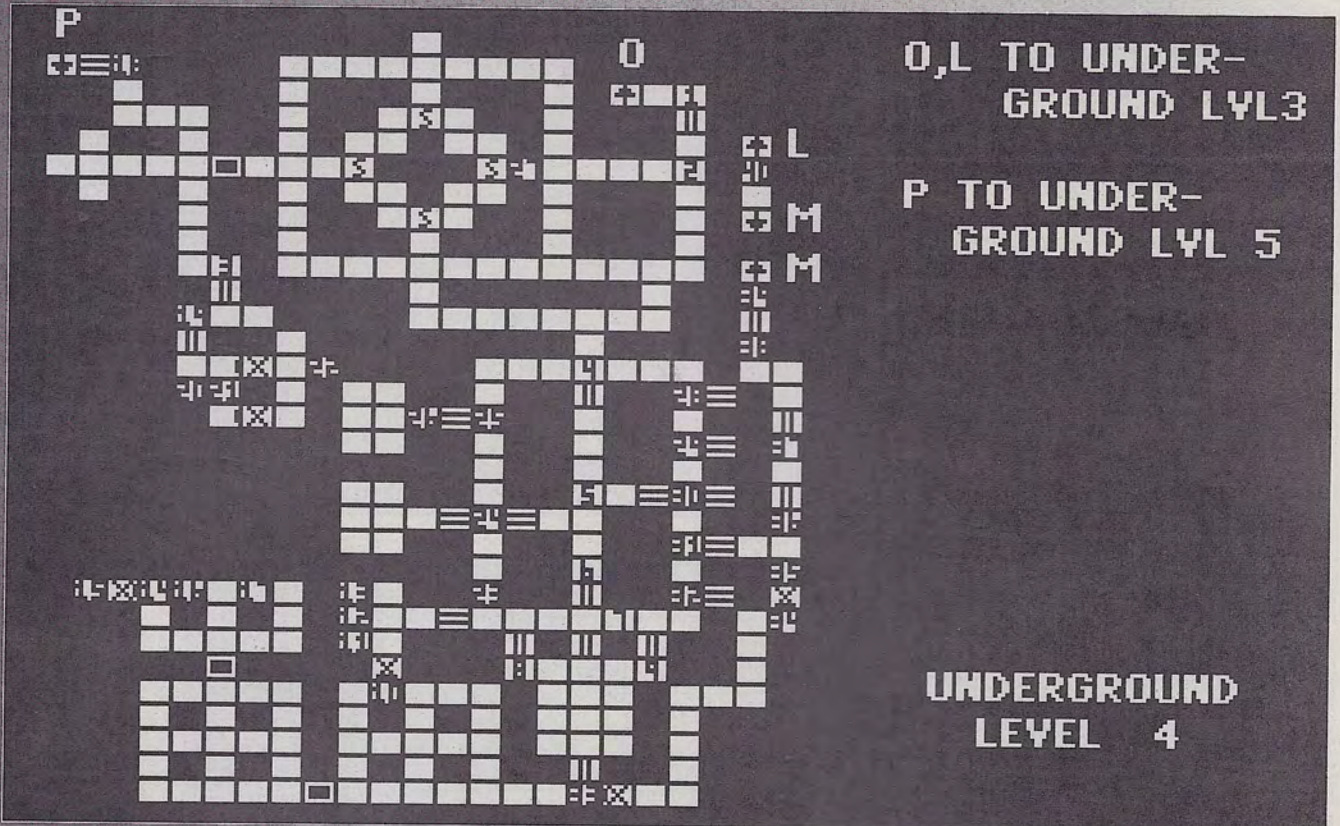
Εχοντας στο νού την περιπέτειά του,έβαλε πορεία 036 για τη βάση του...

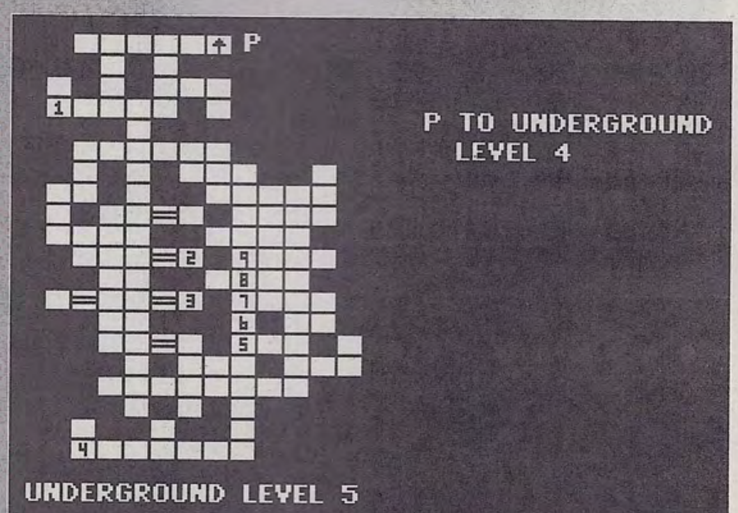
TIPS & TRICKS

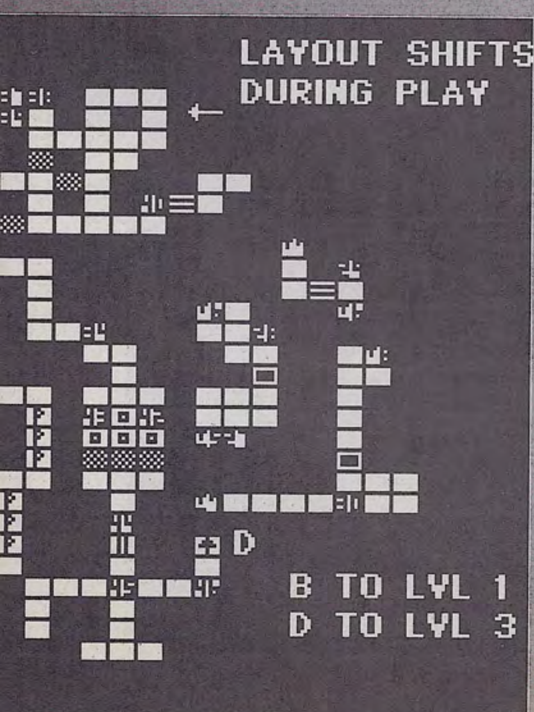

E TO TEMPLE GROUN
A TO 4-WIND TOWER
LVL 2
E
A
4-WIND TOWER LEVEL 1

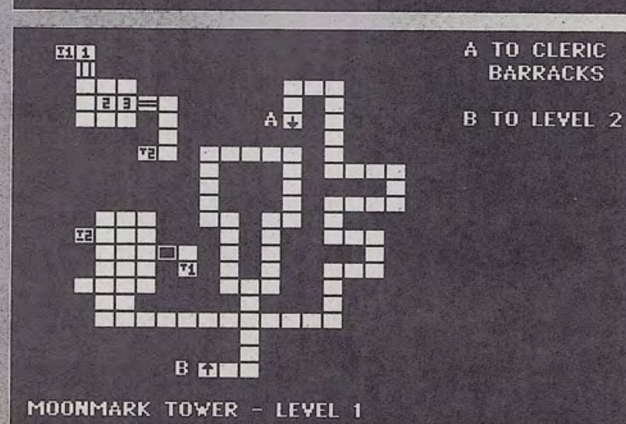

O
I
K
L
I TO UNDER-
GROUND LVL
K TO UNDER-
GROUND LVL
L TO UNDER-
GROUND LVL
O TO UNDER-
GROUND LVL
UNDERGROUND LEVEL 3

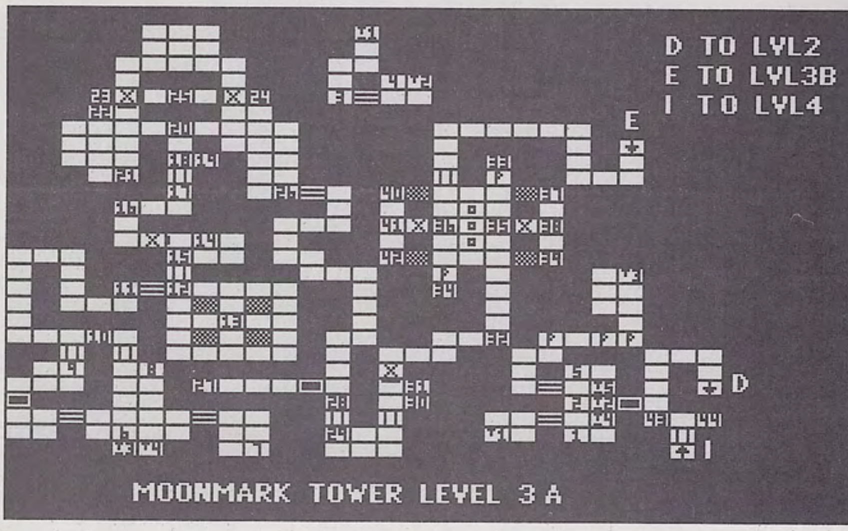

MOONMARK
LEVEL 2

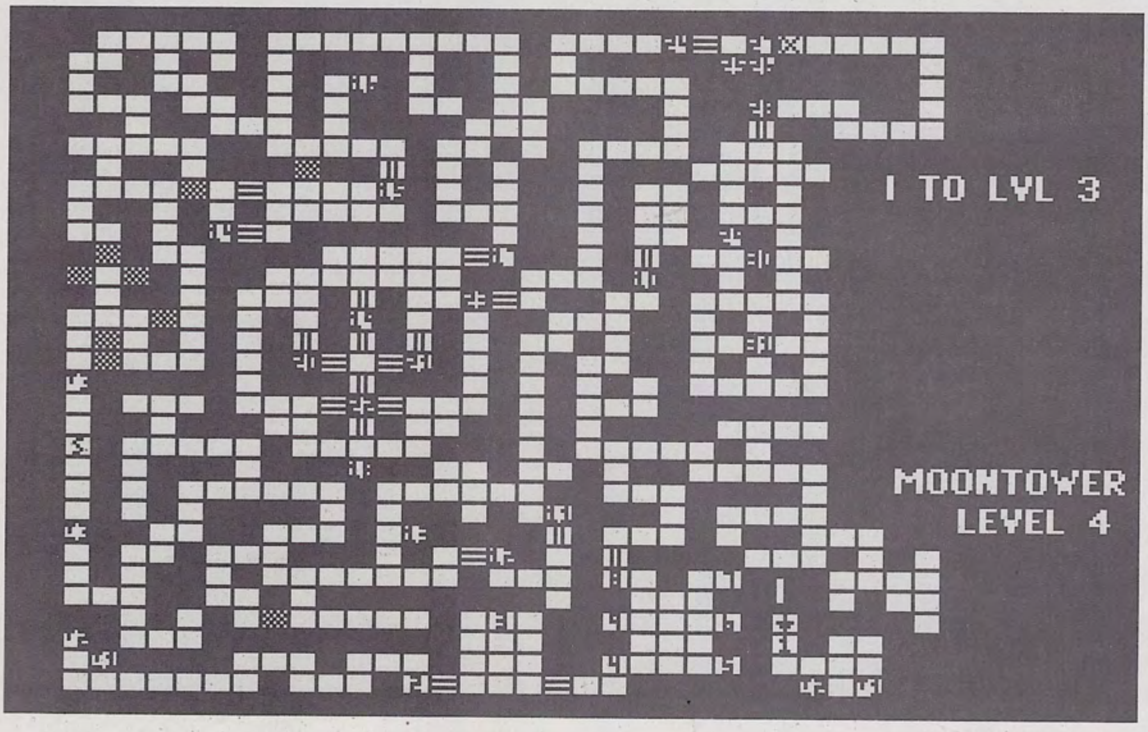

P
O
L
M
M
O,L TO UNDER-
GROUND LVL3
P TO UNDER-
GROUND LVL 5
UNDERGROUND
LEVEL 4

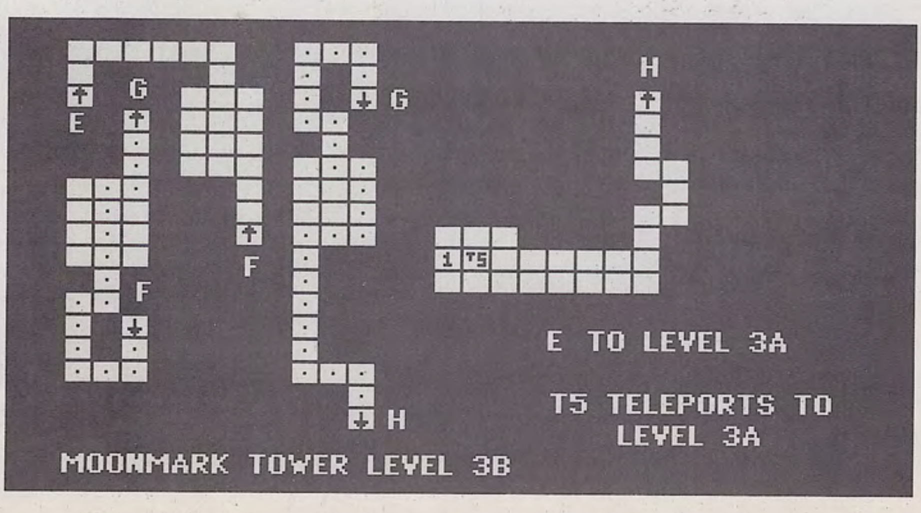

P
P TO UNDERGROUND
LEVEL 4
UNDERGROUND LEVEL 5


LAYOUT SHIFTS
DURING PLAY
D
B TO LVL 1
D TO LVL 3


A TO CLERIC
BARRACKS
B TO LEVEL 2
A
B
MOONMARK TOWER - LEVEL 1


D TO LVL2
E TO LVL3B
I TO LVL4
MOONMARK TOWER LEVEL 3 A


I TO LVL 3
MOONTOWER
LEVEL 4


E TO LEVEL 3A
T5 TELEPORTS TO
LEVEL 3A
MOONMARK TOWER LEVEL 3B

AMIGA

SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION

Ξεκινήστε ένα φιλικό μάτς και κάντε μία αλλαγή. Την στιγμή πού ο παίκτης σας θα βγαίνει από το γήπεδο πατήστε Escape γιά να σταματήσετε το μάτς. Διαλέξτε Replay, και θα ξεκινήσει ένα νέο φιλικό μάτς σε αργή κίνηση. Αυτή διαρκεί ακόμη και αν επιλέξετε νέες ομάδες ή ξεκινήσετε κάποιο τουρνουά. Φυσικά σταματάει μόλις πραγματοποιήσετε κάποια αλλαγή.

LEMMINGS 2

Στην κάρτα των τίτλων πατήστε και τα δύο κουμπιά του mouse μερικές φορές σε κάθε γωνία. Θα πρέπει να ακούσετε τον lemming να λέει "lets go". Αυτό είναι! Τώρα μπορείτε να διαλέξετε όποιο επίπεδο θέλετε αλλά προσέξτε τον τομέα "Award Me".

ARCADE POOL

Πρέπει να φτάσετε στο 80% της δύναμης στοχεύοντας δεξιά και ψηλά στην μπίλλια. Στόχος σας τώρα ευθεία και στο κέντρο της πρώτης μπίλιας. Με αυτόν τον τρόπο θα καταφέρετε να "σπάσετε" βάζοντας στις τρύπες τουλάχιστον 5 μπίλιες. Χρήσιμη οδηγία γιά τούς βιαστικούς...

LEISURE SUIT LARRY

Πατήστε Alt, X ταυτόχρονα γιά να περάσετε από τις "ανεπιθύμητες" ερωτήσεις στην αρχή τού παιχνιδιού.

ROBOCOP 2

Στην κάρτα τίτλων γράψτε "Serialinte-rface". Οταν χρειαστεί τώρα πατήστε F9 γιά να επανακτήσετε την χαμένη σας ενέργεια και F10 γιά να αποφύγετε τα βασικά επίπεδα.

PC

BODY BLOWS

Γιά να σας δοθεί η δυνατότητα να βρεθείτε μπροστά στο "cheat menu" πρέπει να έχετε πατημένο το fire γιά πέντε δευτερόλεπτα όταν εμφανιστούν οι τίτλοι. Ετσι απλά.

GUY SPY

Πατήστε getvon - maxguy ενώ το πρόγραμμα θα "τρέχει". Πατήστε τώρα F1 γιά να αποφύγετε κάποια επίπεδα.

ZOOL 2

Επειδή καμμιά φορά είναι πολύ δύσκολο να "περάσετε" κάποιες πίστες σας δίνουμε μία απάντηση... Από το option screen πατήστε Esc γιά να φτάσετε στο config menu

Πατήστε τώρα την λέξη phonebook και ύστερα ξανά Esc. Οταν παίζετε το παιχνίδι πατήστε 0 στα αριθμητικά "κλειδιά" γιά να προχωρήσετε στην επόμενη πίστα. Πατώντας 3 θα βρείτε την "bonus stage" και "κρατώντας" το ctrl θα μπορείτε να κάνετε ένα σούπερ άλμα.

SPACE HULK CD

Πρέπει να αλλάξετε το αρχείο με το οποίο "τρέχει" το παιχνίδι. Πηγαίνετε λοιπόν στον "σκληρό" στο σημείο πού υπάρχει ο "install code" και γράψτε edit hulk.bat. Στο τέλος της γραμμής πού τρέχει το παιχνίδι, αφήστε ένα διάστημα και γράψτε cheat. Φυσικά "σώστε" το αρχείο και μετά "τρέξτε" το πρόγραμμα κανονικά. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε τώρα να ολοκληρώνετε την αποστολή στην οποία βρίσκεστε αυτόματα. Αρκεί μόνο να πατάτε "w" μόλις αρχίζουν τα δύσκολα...

AMIGA ACTION REPLAY CODES

PRINCE OF THE YOLKFOLK

Αρχίστε το παιχνίδι και παγώστε το. Δώστε M 16D [RETURN]. Θα σας βγάλει σε ένα σωρό αριθμούς. Η πρώτη σειρά θα πρέπει να διαβάζει τα εξής: 02 ή 03 το οποίο και θα αντικαταστήσετε με FF. Τώρα πατήστε return και μετά ESC και ξεκινήστε πάλι το παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο θα έχετε 255 ζωές. Ακολουθεί ένας κατάλογος με τα αντικείμενα και πού θα τα βρείτε:

Αντικείμενο	Δωμάτιο	Χρήση στο	του Δωματίου
The Leaves	Trapped!	The Door	Trapped!
The Match	Trapped!	The Leaves	Trapped!
The Water	Trapped!	The Burning Door	Trapped!
The Pickaxe	The Rear Entrance	The Boulder	Hillside
A Gold Nugge	Top of The Hill	The Ferryman	The Ferryman
Acme Bridge Kit	Hello World!	The Ledge	Enchanted Treetops
A Golden Harp	Tower Drawbridge	St.Peter	Heaven
Wooden Cage	Top of The Hill	Fluffle	Enchanted Forest
Holy Cheese	Heaven	Cage	Enchanted Forest
Caged Fluffle	Enchanted Forest	The Troll	The Rear Entranc
Outboard Motor	Stairs & Landing	The Ferryman	The Ferryman
The Scythe	The Ferryman	The Brambles	Tower Drawbridge
A Rusty Old Key	Castle Ramparts	The Door	Desserted Tower
A Brass Bugle	Tower Ballroom	The Personage!	A Few Trees
Some Tweezers	Edge of the Tower	The Lion	Top Of The Hill
The Thorn	Top Of The Hill	The Floor	Double Trouble
The Spanner	Double Trouble	The Mechanism	Castle Drawbridge
The Jokebook	A Few Trees	The Princess	Castle Gardens
The Regal Flag	Castle Gardens	The Flagpole	Castle Ramparts

Αγαπητοί συντάκτες του USER

Διαβάζω το περιοδικό σας από το τεύχος 23 κι από τότε έχω χάσει μόνο ένα τεύχος. Ετσι, έχω παρακολουθήσει όλη την πορεία του περιοδικού από τότε έως τώρα. Αν και διαβάζω και άλλα περιοδικά του χώρου, προτιμώ το USER για το χιούμορ και το κέφι που το εμπλουτίζουν. Αυτά τα στοιχεία σπανίζουν αυτή την εποχή στον τύπο.

Σας γράφω για να σας εκφράσω κάποιες σκέψεις και παρατηρήσεις μου για το περιοδικό. Πάμε λοιπόν:

1) Διαβάζοντας τα κείμενα σας (το να τα διαβάζεις είναι πραγματική απόλαυση) βρίσκω πολλά τυπογραφικά λάθη. Αυτό θα πρέπει να προσεχτεί ιδιαίτερα για να βελτιωθεί η εικόνα του περιοδικού! Επίσης, προσοχή θέλουν κάποιες θαμπές φωτογραφίες (πχ. τεύχος #50, reviews των LABYRINTH OF TIME και LARRY 6).

2) Το επίπεδο της στήλης της αλληλογραφίας πρέπει να ανέβει. Τα γράμματα του τύπου "ΥΓ1: Θρύλος ολέ, ΥΓ2: Ryu ολέ... ... ... ΥΓ320768: Ζήτω ο Μίκυ Μάους" μπορούν να απαντώνται χωρίς να δημοσιεύονται αφού τις περισσότερες φορές -όχι πάντα- είναι ανούσια. Μέσα από την στήλη αυτή θα πρέπει να ανταλλάσσονται απόψεις σωστά τεκμηριωμένες, να γίνονται εποικοδομητικές κριτικές και να δίνονται απαντήσεις σε σοβαρές απορίες.

3) Συγχαρητήρια για την στήλη "Το Διήγημα του Μήνα". Πολύ καλή σκέψη. Πολύ καλή και η στήλη "Spell Shop". Ξέρω ότι λίγοι θα το ζητήσουν αλλά θα σας παρακαλούσα να δημοσιεύσετε τη λύση του Bargon Attack της Coctel Vision.

4) Χάρηκα πολύ όταν διάβασα ότι οι σελίδες του περιοδικού θα αυξηθούν. Ελπίζω να υπάρχουν και κάποιες στήλες προγραμματισμού.

5) Και φτάνουμε στο περίφημο αφιέρωμα για τον Σατανισμό. Προσωπικά, μου άρεσαν πολύ όλα τα αφιερώματά σας και ελπίζω να συνεχίσουν έτσι όπως και οι συνεντεύξεις. "Δυστυχώς" όμως διαβάζουν το περιοδικό και παιδιά που έχουν μικρή ηλικία και δεν κατάλαβαν το νόημα του άρθρου με αποτέλεσμα να διαμαρτυρηθούν. Διαμαρτηρήθηκαν και για το review του PAGAN. Εγώ δηλώνω την πλήρη υποστήριξή μου σ'εσάς και πιστεύω πραγματικά ότι ο καθένας είν'ελεύθερος να γράφει αυτά που πιστεύει.

Και μία παράκληση. Θα ήθελα να μου στείλετε το τεύχος 26 με αντικαταβολή. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

Κλείνοντας, θέλω να σας συγχαρώ για την στάση που κρατάτε απέναντι στα "αντίπαλα" περιοδικά που επιχειρούν σφοδρή επίθεση εναντίον σας. Ελπίζω εσείς να μην μπείτε σ'αυτό το παχνίδι.

Με τιμή
Τσαντίλας Μιχαήλ

Φίλε Τσαντίλα

Μην ανησυχείς, σου έρχεται το τεύχος 26 -αν δεν το πήρες ήδη μέχρι να βγει το τεύχος. Μας άρεσε το γράμμα σου όχι μόνο για το περιεχομενό του αλλά και για τον πολύ καλό τρόπο που χειρίζεσαι την Ελληνική γλώσσα.

1) Ο δαίμων του τυπογραφείου... και όχι μόνο. Σου υποσχόμαστε να κάνουμε έναν γερό εξορκισμό. Αφού όμως παίρνεις το περιοδικό μας από το τεύχος 23 θα έχεις προσέξει πόσο έχουν ανέβει οι φωτογραφίες μας σε ποιότητα. Προσπαθούμε πάντως σε κάθε τεύχος να είναι καλύτερα όλα.

2) Το επίπεδο της αλληλογραφίας εξαρτάται μόνο από τους αναγνώστες. Αν επιχειρούσαμε να την "βελτιώσουμε" θα κάναμε το αμάρτημα της λογοκρισίας και αυτό δεν το θέλουμε με τίποτα. Οσο για τα υστερόγραφα, μερικά -αυτά που συνήθως απαντάμε- είναι έξυπνα και όπως και να το κάνουμε είναι πρωτοπορεία του USER.

3) Περιμένουμε και δικό σου διήγημα, αλλά για το Bargon Attack το βλέπω χλωμό. Ο Shadowcaster θα προσπαθήσει...

4) Φυσικά!

5) Δεν πιστεύουμε ότι τα παιδιά πρέπει μόνο να βλέπουν τηλεόραση, να πηγαίνουν σχολείο και εκκλησία. Πρέπει να συμμετέχουν στα πάντα. Και είναι δικαίωμά τους να διαμαρτύρονται όπου θέλουν.

Οπως θα πρέπει να έχεις καταλάβει ΔΕΝ έχουμε αντίπαλα περιοδικά!

Αγαπητό USER,

νομίζω ότι είναι περιττό να αναφερθώ στην πολύ καλή ύλη σου και στον καταπληκτικό (!) αρχισυντάκτη σου και προχωρώ ακάθεκτος.

α) Επειδή ενδιαφέρομαι να αγοράσω μια Amiga 1200 με HD420MB, έχεις ακούσει τίποτα για παιχνίδια με 256 χρώματα γι'αυτήν; Υπάρχει το UFO-Enemy Unknown για Amiga;

β) Ολυμπιακάρα (ωχ, αυτό ήταν για υστερόγραφο).

γ) Εχω ακούσει ότι η A1200 δουλεύει και με SVGA 1280*1024 monitor και με multiscan . Τρέχουν όμως τα παιχνίδια της ή μόνο (μερικές) εφαρμογές; Στο μέλλον, τί θα γίνει; Ακόμα, τα Mega Drive και SNES συνεργάζονται με τα παραπάνω monitors;

δ) Πού είναι πιο καλό το Mortal Kombat, στην Amiga με σκληρό δίσκο ή σε Mega

Drive;

ε) Του χρόνου θα σαρρώσουμε την Ευρώπη σε ποδόσφαιρο και μπάσκετ.

στ) Εχω ακούσει για CD-ROM της Panasonic τετραπλής ταχύτητας (φυσικά για PC). Πότε θα έρθει και τί επιδόσεις θα έχει;

ζ) Υπάρχει 1 Gigabyte HD SCSI, για A1200; Τί προσπέλαση έχει και πόσα MB/sec;

η) Το Project Reality και το SEGA Saturn πότε θα έρθουν; Το Saturn θα είναι αυτόνομο ή σαν το Mega-CD, που θέλει και Mega Drive για να παίξει;

ΥΓ1. Κροντηρά, γερά πάρ'τους τα μυαλά.

ΥΓ2. Μήπως ένας από εσάς ξέρει πού θα βρω το βιβλίο Dune του Frank Herbert; Νομίζω ότι είναι των εκδόσεων Space αλλά δεν το έχω βρει πουθενά. Ακόμα, η Virgin είχε βγάλει σε CD τη μουσική του έργου. Εχει έρθει στην Ελλάδα αυτό το CD; Πού θα το βρω;

ΥΓ3. ΔΕΝ ΑΠΑΙΤΩ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΑΛΛΑ ΘΕΛΩ ΑΠΑΝΤΗΣΗ (έστω στο ΥΓ2)

ΥΓ4. Υπάρχει για Amiga κανένα tipάκι για το Dune 1 (π.χ άπειρο spice or something;)

ΥΓ5. Δεν μου αρέσει το Mortal Kombat. Hail to SF2 PLUS (CHAMPION EDITION)

(That was cool, huh-huh, huh-huh!)

Φιλικά Νάσος Δελβερούδης

Συντοπίτη Νάσο

(πώς σου φαίνεται που μένεις μερικά στενά μόνο πιο πάνω από τον αρχισυντάκτη μας;)

α) Υπάρχουν πολλά παιχνίδια με ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 256 χρώματα για την A1200 και το UFO Enemy Unknown.

β) Συγκρατήσου... Διάβασες το γράμμα του Μιχάλη νωρίτερα!

γ) Ναι, μπορεί να γίνει αυτό στα ακριβά monitors. Αν παίρνουν video σήμα παίζουν τα πάντα.

δ) Στο Mega Drive γιατί έχει περισσότερα χρώματα και είναι και πιο ακριβό!

ε) Δεν το νομίζω!

στ) Πραγματικά υπάρχει αλλά αυτό που ξεχωρίζει από τις επιδόσεις του είναι η ακριβή του τιμή.

ζ) Από την στιγμή που μπορείς να βάλεις ό,τι σκληρό PC θέλεις στην A1200 σου μπορείς να έχεις όσα Mbytes θέλεις με τιμή κοντά σε αυτές των PCs!

η) Το 95 θα εμφανιστεί το Saturn και αργότερα το Project Reality. Θα είναι αυτόνομο φυσικά.

ΥΓ2. Υπάρχει ένα καταπληκτικό βιβλιοπολείο στην Σολωμού και Μπόταση στο Πολυτεχνείο, το Solaris. Αν δεν το έχουν εκεί δεν θα το βρεις πουθενά.

Αγαπητό USER

γράφω αυτό το γράμμα για να εκθέσω τις δικές μου απόψεις περί του σατανισμού και να απαντήσω στις απόψεις των παιδιών από το Ναύπλιο αλλά και του περιοδικού. Ο κ.Gore, ο Shadowcaster και ο Sonic έκαναν ένα άρθρο περί του σκοτεινού θέματος. Ο κ.Κοτζιάς δεν εκδηλώθηκε σαν ένας Χριστιανός που μισεί και φοβάται το σατανισμό και όλα αυτα που τον περικλείουν, απλώς ανάφερε τα παιχνίδια που περιέχουν στοιχεία του και είπε (πολύ σωστό για μένα) ότι οι εταιρίες εκμεταλλεύονται αυτά τα σύμβολα για να πουλήσουν. Γιατί έτσι δημιουργείται η αίσθηση ότι το καλό νικά το κακό που στην περίπτωση του παιχνιδιού είναι ότι έχει σχέση με το σατανά. Και στο τέλος του γνωστού Lure of the Temptress όταν πολεμάς με την Selena υπάρχει μια πεντάλφα. Ετσι ο καλός Dernot νικάει τον "κακό" διάβολο που έχει κυριαρχήσει πάνω στην Selena. Ολα αυτά είναι εμπορικά κόλπα. Ο Gore μετά που λέει ότι η πεντάλφα είναι ένα από τα αγαπημένα του σύμβολα δεν πάει να πει ότι είναι σατανιστής. Το ότι ε-

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητό USER,

Αν και είμαι σχετικά παλιός αναγνώστης σου έχω καταλάβει ότι είσαι top στο είδος σου. Αφορμή για το γράμμα μου αυτό είναι το γράμμα του κ.Καρδάρη, που δημοσιεύτηκε στην αλληλογραφία του USER Σεπτεμβρίου.

Ο κ.Καρδάρης λοιπόν, υποστηρίζει την ανωτερότητα των PCs από τις Amiga. Κύριε Καρδάρη και όσοι υποστηρίζουν το ίδιο, έχετε μεγάλη άγνοια επί του θέματος Amiga. Ετσι κάνω μια σύγκριση PC-Amiga στο θέμα Multimedia, σκληρός δίσκος, επεκτασιμότητα, software, κλπ.

Στο θέμα των Multimedia PCs, έχω να σου αναφέρω περιστατικό από έκθεση στη Γερμανία, το οποίο κατάφερε εν μέρει να κρατηθεί μυστικό, αλλά περιγράφει την όλη κατάσταση χωρίς να αφήνει περιθώρια παρεξήγησης. Γνωστή εταιρία PCs διαφημίζει το multimedia σύστημά της, το οποίο "παίζει" φοβερά animations, ταχύτατα wipes κλπ στο περίπτερό της. Κάποιοι Amiga users και developers κάνουν βόλτα στον χώρο (εε, έκθεση είναι...) και το μάτι τους παίρνει το σύστημα, το οποίο κάτι τους θυμίζει! Φέρνει λίγο προς SCALA και αρχίζουν να υποψιάζονται ότι το πρόγραμμα που χειρίζεται την παρουσίαση είναι απόλυτη αντιγραφή του SCALA. Ομως το λάθος έγινε! Κάποιος λανθασμένος χειρισμός κάποιου υπεύθυνου και...ω! εκ θαύματος η οθόνη του Workbench! Amiga 4000/40! Βούιξε το Internet! Πρόσφατα είχα μια συζήτηση στο Πανεπιστήμιο Αθηνών με το διευθυντή μιας ιδιαίτερα αξιόλογης εταιρίας ανάπτυξης εξειδικευμένων εφαρμογών, πάνω σε ένα project multimedia, το οποίο τελικά θα αναπτυχθεί σε PCs...

Οταν ρώτησα γιατί επιλέγεται αυτή η πλατφόρμα και όχι κάποια άλλη, αφού έχει τις λιγότερες multimedia δυνατότητες, πήρα την αναμενόμενη αλλά πολύ κατατοπιστική απάντηση: "Το ξέρουμε πολύ καλά αυτό, αλλά τα περιθώρια κέρδους, από την εγκατάσταση των μηχανημάτων θα ήταν πολύ μικρότερα αν χρησιμοποιούσαμε Amiga." 2000 frames /second υπόσχεται το intuition, χωρίς να παραβιάζει κανείς τους κανόνες καλού προγραμματισμού του συστήματος - δηλαδή, με το multitasking ενεργό. Και ταυτόχρονα ήχος, 8-bit built-in ή 12 ή 16 σαν add-on.

Δεύτερο σημείο είναι το θέμα του σκληρού δίσκου. Μπορεί οι πολλοί Amiga users να έχουν μικρό δίσκο, αλλά αυτό δεν περιορίζει κανέναν, αφού μπορείς να τοποθετήσεις οποιοδήποτε IDE δίσκο για PC. Συγκεκριμμένα, αυτή τη στιγμή έχω 760 MB συνολική χωρητικότητα στην Amiga μου (transfer rate 2MB/sec), αλλά προσανατολίζομαι στην αγορά δίσκου του 1 GB... 10 Mbytes συνολική μνήμη του συστήματος που χρησιμοποιώ αυτή τη στιγμή, αλλά αν ήθελα θα μπορούσα να την επεκτείνω ON-BOARD στα 10 MB!

Φυσικά, κάρτα οθόνης 2MB με ανάλυση οριζόντια μέχρι 1480 pixels και κατακόρυφη μέχρι 1024 pixels, κάρτα ήχου ιδιαίτερα ικανοποιητικής απόδοσης, blitter, συνεπεξεργαστή γραφικών (copper)... Δώρο σου δίνουν το λειτουργικό σύστημα (αλήθεια, στα PCs ποιό είναι το διαδεδομένο λειτουργικό σύστημα; Το Ms-DOS; Γιατί, φυσικά, τα Windows 3.1 δεν κατατάσσονται στα λειτουργικά συστήματα!).

Το σύστημά μου χειρίζεται εικόνες σε πρόγραμμα επεξεργασίας με αρκετά καλύτερους ρυθμούς από το PC που επίσης έχω, το οποίο στοιχίζει περίπου τα ίδια χρήματα, ενώ είναι ιδιαίτερα πιο σταθερό (ποτέ crushes), εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του multitasking και, φυσικά, μπορεί να χρησιμοποιείται από πολλούς χρήστες μαζί...(multiuser).

Το κόστος του κάτω από 500.000 (monitor multiscan included) . Στο θέμα της επεκτασιμότητας κάνουν όλοι ένα μεγάλο λάθος. Θα έπρεπε να λάβουν υπόψη τους τα DMA κανάλια που προσφέρει το κάθε σύστημα. Εχεις υπόψη σου ότι στην Amiga δεν υπάρχουν ποτέ conflicts.

Στο θέμα του Software δεν μπορείς να εκφέρεις γνώμη -δεν γνωρίζεις τί γίνεται στην Amiga... Αν είχες την δυνατότητα να δεις τα ArtDepartment, Real 3D2, Image FX, PageStream, WordWorth 3, Scal IC κλπ, θα άλλαζες γνώμη για την ποιότητα του PC software! Ξέρεις, τα multimedia στην Amiga έχουν περάσει στο στάδιο της δικτύωσης εδώ και αρκετό καιρό. Infochannels πια, multimedia λέγονταν πριν από πολλά πολλά χρόνια!

Θα ήμουν πολύ ικανοποιημένος αν το μέλλον άκουγε στο όνομα A5000. Δεν φταις εσύ κ.Καρδάρη για όσα από τα παραπάνω δεν γνώριζες αλλά η ανικανότητα της Commodore να τα προβάλει. Ευελπιστώ όχι ότι το μέλλον θα αλλάξει, αλλά ότι θα παραμείνει όπως έχει! Απλά, θέλω να έχω ένα σύστημα που πραγματικά με διασκεδάζει να το χρησιμοποιώ, μου προσφέρει τη μέγιστη δυνατή παραγωγικότητα και δεν θα σταματήσει να υποστηρίζεται και να εξελίσσεται.

Τρανό εμπόδιο το σημείο της πειρατείας, αλλά δυστυχώς επεκτείνεται και στα PCs με τον ίδιο ρυθμό. Πραγματικά, δεν διαφαίνεται λύση στον ορίζοντα, αφού και τα CDs αντιγράφονται με μικρό κόστος. Και κάτι τελευταίο... Τα παιχνίδια σε PCs είναι πολύ-πολύ πιο καλά! Σε κάποιους τομείς καλύτερα από αυτά στην Amiga.

Για να μην φανώ άδικος, πρέπει να αναφέρω ότι αδικημένος είναι και ο Falcon της Atari, η οποία κατασκευάζει υπέροχα μηχανήματα και τα ξεχνά, αφού φαίνεται ότι μόνο παιχνιδομηχανές ξέρει να πουλάει. Δεν θα αναφερθώ σε μια τεράστια σειρά άλλων αξιόλογων συστημάτων που εξαφανίστηκαν... Οι αιτίες είναι παρόμοιες (Archimedes κλπ.). Από μένα αφιερωμένο σε αναγνώστες με άποψη και αδικημένα μηχανήματα.

Νίκος Καραδήμας

παινεί το Pagan το κάνει επειδή είναι ένα από τα καλύτερα της σειράς. Το ότι η Origin χρησιμοποιεί την γνωστή πεντάλφα είναι γιατί θέλει να δώσει έμφαση και για να κάνει ομορφότερο το πακέτο. Μην μου πείτε ότι θα ήταν καλύτερο αν δεν είχε κάτι έξτρα. Να σας πω και κάτι άλλο: Ο γαύρος Shadowcaster που μιλάει με τόσο θαυμασμό για την παιχνιδάρα που λεγεται Gabriel Knight είναι υπέρ του σατανισμού ή των σκοτεινών θρησκειών; Πάρτε παράδειγμα αυτό το παιχνίδι, αν δεν είχε αυτό το σατανικό σενάριο θα έκανε τόση επιτυχία; Οσον αφορά το ότι το περιοδικό το διαβάζουν παιδιά εγώ χαίρομαι γιατί μέσα από τέτοια άρθρα καταλαβαίνουν τον καταναλωτισμό και νομίζω ότι μπορούν να κρίνουν μόνα τους και να βγάλουν συμπεράσματα για αυτά που διαβάζουν. Το USER σε καμμία περίπτωση δεν επιβάλει απόψεις. Αυτά ήθελα να πω. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φιλικά

Marley junior the reggae boy ή Αλέξανδρος Αμπράζης

Αγαπητό USER,

Σου γράφω για να δώσω μια απάντηση σ'αυτά που λέει ο Χρήστος Δημητριάδης στο τεύχος 50. Ας πάρουμε από την αρχή αυτά που λέει: λέει ότι το Microcosm είναι παιχνιδάρα. Είναι ψέμα. Το "Microcosm" είναι unplayable, το μόνο που αξίζει είναι η εισαγωγή και οι ενδιάμεσες σκηνές του, επίσης αν νομίζει ότι το ότι το CD32 με το AKIKO θα μπορέσει να τα βάλει με το SATURN (900.000 πολύγωνα/sec) ή με το Mega Drive 32 (50.000 πολ/sec) τότε ζει σε άλλο κόσμο. Για το 3DO τώρα. Πρώτο έχει περάσει τις 100.000 πωλήσεις και εκτός ότι είναι πολύ πιο δυνατό μηχάνημα από το CD32 έχει και τέλεια παιχνίδια (Super Street Fighter 2X, Samurai Shodown). Σχετικά με το Rise of the Robots προσπαθεί να κάνει πράγματα που έχει καταφέρει το "απλό" S.F.II από το 1991. Στο θέμα του Software γενικότερα, ας κάνουμε μια σύγκριση των παιχνιδιών του Mega Drive και του Mega CD (αφού είναι ένα μηχάνημα) και του CD32. Για το μηχάνημα της "SEGA " υπάρχουν S.F.II (το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών) Mortal Kombat II, Bloodshot (σαν το DOOM αλλά θα παίζει διπλό και είναι μόνο για το Mega Drive), NBA JAM, Sonic 3, Streets of Rage 3, Subterrania καθώς και η καλύτερη έκδοση του Sensible Soccer. Καθώς και σε CD τα Thunder Hawk, Sonic CD, Silpheed, Final fight CD, Battlecops, Flashback CD, SoulStar, Sensible Soccer CD. Με τί θα αντιμετωπίσει αυτούς τους τίτλους το CD32; Με το Ultimate body blows ή μήπως με τους πολλούς "καλούς" τίτλους της Amiga; Τέλος να μην ξεχνάμε το Mega Drive 32 που κάνει το Mega Drive και το Mega CD τις δυνατότερες κονσόλες της αγοράς και τους δίνει παιχνίδια όπως Virtua racing, Virtua Fighters, NBA Jam Deluxe, Mortal Kombat II, Fate of Atlantis, DOOM, ECCO κλπ. Περιμένω απάντηση από το Χρήστο καθώς και από άλλους gamers.

ΥΓ. θρύλος και Street Fighter II για μια ζωή. Sega the best

Γρηγόρης Γρεκάκης

Φίλε Γρηγόρη,

δεν θα πάρουμε θέση σε αυτά που λες αλλά να πούμε απλώς ότι το CD32 είναι ένα πολύ φτηνό μηχάνημα. Μπορείς να το βρεις με 70.000 δραχμές και έχει πλήρεις multimedia δυνατότητες.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Νάσος Βαβαλέσκος

1) Ο υπολογιστής δεν έχει σημασία. Πριν από 5 χρόνια η Amiga, τώρα το PC. Δεν είναι η μόδα, είναι η αγορά των παιχνιδιών.

2) Οι σελίδες του Gamer+User είναι ίσες με εκείνες του User όταν ήταν ένα περιοδικό και φυσικά τώρα έχουν αυξηθεί οι έγχρωμες αφού το Gamer είναι 48 καθαρά τετράχρωμες σελίδες.

3) Τα καλύτερα adventures βγαίνουν για PC για δύο λόγους: Πρώτον γιατί τα PCs έχουν όλα πλέον σκληρό δίσκο, πράγμα που απαιτεί ένα σύγχρονο adventure, και δεύτερον γιατί η Amiga μπορεί να ζήσει και με τα καλά arcade της. Το King's Quests 6 που βγήκε τελικά στις Amigas είναι δυσκολόπαιχτο αν δεν έχεις σκληρό.

4) Το original software για Amiga στην Ελλάδα έχει πεθάνει... όχι δεν θα φωνάξω για την πειρατεία πάλι. Θα πω απλώς ότι θα ήταν περίεργο να βρεις το King's Quest 6 για A1200 σε κάποιο ράφι καταστήματος. Παραταύτα θα προσπαθήσουμε να το έχουμε Review στο επόμενο τεύχος.

5) Ναι υπάρχει emulator PC σε 1200. Σου επιτρέπει να μετατρέπεις την A1200 σε 286 στα 16Mhz με VGA.

6) Με Multikickstart σε A1200 τρέχουν τα περισσότερα παιχνίδια της 500.

7) Αστειεύεσαι βέβαια!

8) Monkey Island 2 λύση. Το αίτημά σου μεταφέρθηκε ήδη στο SpellShop.

9) Καλύτερο adventure όλων των εποχών; Ελεος... Ο Αρχισυντάκτης θα πει "King's Quest 1 ή Darkseed", ο Shadowcaster "ρίξε μια ματιά στο Spellshop", αλλά είναι θέμα προσωπικό ανεξαρτήτως της ποιότητας.

10) CD για A1200, μια πονεμένη ιστορία. Ελπίζουμε προς τα Χριστούγεννα και πριν είναι αργά.

Κουρκούτας Κωσταντίνος

Το Mortal Kombat 2 σε ένα PC 386DX/40 με 4 Mbytes μνήμης SVGA 1 Mbyte, σκληρό δίσκο, έγχρωμη οθόνη και Sound Blaster που στοιχίζει συνολίκα 300.000 δραχμές ΝΑΙ είναι καλύτερο από το Mortal Kombat της Amiga 500 που στοιχίζει 60.000 δραχμές. Δεν διαφωνούμε μαζί σου.

ΥΓ1. Ορίστε κάναμε review του Mortal στο PC.

ΥΓ2. Αν η Αγγλία ξέρει μπάλλα γιατί δεν πήγε στο Μουντιάλ;

Ζήσης Παπαρίδης από Θεσσαλονίκη

1) Ναι έχουν έρθει και στην Ελλάδα τα chipsets που σας επιτρέπουν να αλλάξετε μόνο τον επεξεργαστή και όχι ολόκληρο το motherboard.

Επικοινώνησε με τα καταστήματα της Θεσσαλονίκης για να δεις αν μπορεί να γίνει αυτό στο μηχάνημά σου.

2) Τα παιχνίδια σε CD-Rom θα παραμείνουν σε υψηλές τιμές -όπως λες συναγωνίζονται τις τιμές των cartridges- γιατί οι εταιρίες τρέχουν όσο μπορούν να προλάβουν την πειρατεία και να βγάλουν χρήματα.

3) Ο πιο απλός, γρήγορος, ασφαλής και δοκιμασμένος τρόπος να πείσεις τον πατέρα σου να σου αναβαθμίσει το μηχάνημα σε 486 είναι να του πεις ότι το θέλεις για προγραμματισμό και ότι το μηχάνημα που έχεις δεν σε αφήνει να τρέχεις σοβαρά/επαγγελματικά προγράμματα.

Μάριος

Οταν λες "είναι η έβδομη φορά που σας γράφω χωρίς απάντηση" εννοείς τα 7 φωτοτυπημένα γράμματά σου που έστειλες την ίδια μέρα; Αν ναι, ξαναπροσπάθησε! Αν όχι δεν έφτασε άλλο γράμμα σου ποτέ στα χέρια μας.

Μάνος Κουφάκης

ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ή τα πολλά λόγια είναι φτώχεια!

Μιχάλης Χάλαρης

Υπερτεράστιο το γράμμα σου. Οι 10 σελίδες εκτυπωτή είναι ένα από τα μεγαλύτερα γράμματα που έχουμε λάβει ποτέ. Οπότε περιοριζόμαστε σε μερικές -δεν καλύπτουμε όλες τις θέσεις σου- απαντήσεις:

1) Επαιξες το Mortal Kombat σε ένα μηχάνημα όπως αυτό που περιγράψαμε προηγουμένως των 300.000. Δεν είναι κρίμα αφού έδωσες τα 5απλάσια λεφτά μίας Amiga 500 να παίρνεις ένα PC που έχει ένα παιχνίδι 30% μόνο καλύτερο από την έκδοση της Amiga;

2) Το Sango Fighter μας άρεσε πραγματικά. Είχες δίκιο -δεν ξέρω αν το κατάλαβες αλλά το γράμμα σου ήταν αφορμή να αναζητήσουμε το παιχνίδι!

3) Στο Doom δεν έχουμε να προσθέσουμε τίποτα, τέλειο. Αλλά αν πιστεύεις ότι το Raptor είναι καλό Shoot'em up συγνώμη αλλά δεν θα έχεις δει κανένα shoot'em up στην Amiga 500 όπου σχεδόν όλα ήταν καλύτερα από το Raptor στο ακριβό σου PC. R-Type 1-2, Z-OUT, X-OUT, Apidya, Silkworm, SWIV, Turrican 1-2-3, Project X, ακόμα και το αρχαίο Xenon 2 κάνουν το Raptor -που για PC βέβαια είναι μια καλή προσπαθεια- να δείχνει... αστείο!

4) Πράγματι, το Street Fighter 2 δεν είναι καλύτερο στο PC από την Amiga. Το παιχνίδι δεν παίζεται σχεδόν.

5) Sierra for ever λέει ο αρχισυντάκτης -έστω κι αν το Rise of the Dragon δεν του άρεσε.

6)... Ελεος, στείλε μικρότερο γράμμα την άλλη φορά...

ΑΓΝΩΣΤΕ αναγνώστη με γράμμα με κακό σκίτσο για τον σατανισμό!

Καλά αφού δεν έχεις τα κότσια να βάλεις όνομα στο γράμμα σου ή τουλάχιστον στον φάκελλο δεν μπορούμε να το δημοσιεύσουμε. Και μην ανησυχείς. Αν χρειαστεί να ξυπνήσουμε συνειδήσεις θα βάλουμε ανάποδο σταυρό στο εξώφυλλο...

Περσεφόνη Οικονόμου

Το Deluxe Paint για το οποίο είχαμε στήλη αναφερόταν στην Amiga 500. Το ίδιο πρόγραμμα πάντως υπάρχει και σε PC. Αν ψάξεις δεν υπάρχει περίπτωση να μην το βρεις.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

*****AMIGA TOP*****
Αν θέλεις:
*Ολοκαίνουργια Games, Utilities, Doc Disks
*Ταχύτατη Εξυπηρέτηση
*Δισεβδομαδιαία Ανανέωση
*Αντικαταβολές Παντού
*Amiga 1200, Hard Disks σε φοβερές τιμές
Τότε η λύση είναι:
Σωκράτης Μαστοράκης.
Τηλ: 8065914Μαρούσι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, games σχεδιαστικά, μουσικά Multimedia. Εγγραφές δεδομένων σε CD. Εφαρμογές σε CD, συνδρομές. Τηλ. 8320432. Γιώργος-Γιάννης.

Πωλείται ATARI 520 STFM 1MB μνήμη, 100 παιχνίδια και προγράμματα, 2 joystick, MOUSE, καλώδιο σύνδεσης με τηλεόραση. Τηλέφωνο (031)315-760.

Δισκέτες VERBATIM 1,44= 170 NONAME 1,44= 100. NONAME 720= 80, Tapes= 4.000, CD= 4.000. Joysticks, φίλτρα οθόνης, hardware για PC σε τιμές χονδρικής. Τηλ. 6410640.

PC GAMES ΣΤΡΑΤΟΣ. Χιλιάδες τίτλοι σε επώνυμες δισκέττες και χαμηλές τιμές. Αντικαταβολές παντού. Τηλ: 8218791.

AMIGA ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια όλα τα ακυκλοφόρητα 250 δρχ. GAMEDISK και 200 για 50 δισκέττες. Στέλνουμε παντού 9751860.

PC WORLD: Πλούσια συλλογή. Επώνυμες δισκέτες. Αριστη ποιότητα. ADVENTURES με λύσεις. Δωρεάν κατάλογος. 0651-20770, Στέφανος 17:00 - 23:30.

PC COLLECTION CLUB
Κατευθείαν από Γερμανία-Ολλανδία το καλύτερο SOFTWARE για σας
GAMEDISK 400 - Εφαρμογές 600 δρχ. - ΣΥΝΔΡΟΜΗ TAPE 3000 δρχ. Αντικαταβολές - Παράδοση κατ'οίκον - ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Γιώργος 2314220

PC-GAMES-PROGRAMS
Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Συνδρομές σε tape και δισκέτες. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Μάνος 8026728-6125415

B&B SOFTWARE... ΓΙΑ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ PC. ΤΙΜΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ ΜΕΧΡΙ 31/12/94... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΟ ΣΑΣ. ΤΗΛ. 9233297.

AMIGA SKYLIGHT TEAM INTERNATIONL
Τώρα και στην Ελλάδα η Μεγαλύτερη και πιο Ενημερωμένη ομάδα της Αμερικής!
Συλλογή από 14.000 δισκέτες! ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ Ανανέωση μέσω MODEM!
- Gamedisk= 230 σε VERBATIM!
- Συνδρομές= 170 σε VERBATIM!
- Συνδρομές ΚΑΙ σε CD!
- SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ!! Περάστε όλες τις δισκέτες σας σε CD μόνο με 50 δρχ. η δισκέτα!
- CDROM για AMIGA= 40.000, AMIGA 500= 40.000, AMIGA Monitor= 55.000, AMIGA TOWER= 14.000, ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 170= 38.000/250= 48.000/420= 59.000
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ
- ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
- ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ
ΤΗΛ. 9318228

PC-GAMES. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Εβδομαδιαίες παραλαβές. Συνδρομές ΜΟΝΟ σε TAPE. Αντικαταβολές παντού. TAPE= 9.500 ΕΠΙΛΕΚΤΙΚΑ. Κώστας 9642149-9614648.

PC Games - Programs. Τεράστια συλλογή για PC κατευθείαν από το εξωτερικό 100% VIRUS FREE εγγυημένη εγγραφή άμεση εξυπηρέτηση όλα και σε STREAMER ακόμα και πακέτο σε STREAMER. Στέλνουμε παντού 9751860.

ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ AMIGA
Η πλουσιότερη συλλογή παιχνιδιών και utilities-gamedisk 250 δρχ. Περιφερειακά-δισκέτες-joystick. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Ταχύτατη παράδοση. Πάμφθηνες συνδρομές. Ανδρέας 2316389, Κρυστάλλη 7.

Holargos PC Club. Gamedisk 350. Tape 8000. Ολα τα τελευταία games. Προσφορές σε παλαιότερους τίτλους. Γιώργος, τηλ. 6515495.

PC SOFTWARE. ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ GAME+DISK=350. Συνδρομή= 3000, παράδοση κατ'οίκον αυθημερόν, αντικαταβολή παντού, τηλ.6515613.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ P.C.
ΤΙΜΗ 200 ΔΡΧ + DISC. ΩΡΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ 10:00-23:00. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΚΩΣΤΑΣ (7017775)

COMPUTERS 486dx66=130.000, Μνήμη 1mb=9000, ColorMonitors= 55.000, Σκληροί Δίσκοι: 250=48.000/420= 59.000/540=69.000, CDROM=40.000, τιμές με ΦΠΑ, στέλνουμε πλήρης τιμοκαταλόγους! τηλ. 9337364

PC GAMES CENTER.
Μεγάλη συλλογή από
GAMES, UTILITIES, CD GAMES.
ΕΓΓΡΑΦΕΣ σε CD-R με λογικές τιμές και παράδοση αυθημερόν.
Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα.
Games+Disk= 350 δρχ.
Αντικαταβολές παντού. Αποστολή και με COURIER.
Δωρεάν κατάλογος.
Sotos: 49.65.213

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB
Εχουμε ΟΛΑ τα τελευταία
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES
για AMIGA ΠΡΩΤΟΙ!!!
Μεγάλη συλλογή με
όλα τα ΠΑΛΙΑ!!!
Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ και
αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
Τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ!!!
Μανώλης τηλ: 5743080

ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΑΣ
ΓΙΑ PC ΚΑΙ ΑΜ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ.
ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ
ADVENTURE R.P.G.
SIMULATOR ARCADE.
AMIGA GAME + DISC 300
PC GAME + DISC 500
ΤΗΛ. 4611309

AMIGA FANTASY. Ολα τα καινούργια + παλιά παιχνίδια 250 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Τηλ: 2189797. Κατάλογος δωρεάν.

AMSTRAD 6128, 464 ΚΑΣΕΤΑ ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για AMSTRAD υπάρχουν εφαρμογές, μουσικά, σχεδιαστικά, D.BASE, αποθήκες, utilities κ.ά. Στέλνουμε παντού 9751860.

PC CENTER. Τεράστια συλλογή GAMES APPLICATION. Ολα τα καινούργια της αγοράς. Παραλαβές από 3 GROUPS. Αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Παράδοση στο σπίτι αυθημερόν. GAMEDISK= 400. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. Δημήτρης 9253146.

PC GAMES. Τα καλύτερα παιχνίδια στις καλύτερες τιμές. Game disk 3M ή Verbatim 400 δρχ. Προσφορά 20 Game disk 7.000. Τηλ. 8228047.

PC-SOFTWARE. Ολα τα καινούργια Games+Utilities. Game+Disk= 400 δρχ. Συνδρομή σε tape 2.500 δρχ. το ένα. Αντικαταβολές παντού. Θοδωρής, τηλ. 4966603.

PC SKYLIGHT TEAM INTERNATIONL
Τώρα και στην Ελλάδα η Μεγαλύτερη και πιο Ενημερωμένη ομάδα της Αμερικής! Συλλογή από 12.000 δισκέτες! ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ Ανανέωση μέσω MODEM!
- Gamedisk= 300 δρχ. σε PRECISION !
- Προγράματα= 380 δρχ. σε VERBATIM !
- Συνδρομές TAPE= 1.500
- Συνδρομές CD= 6.000
- Επιλογές σε TAPE/CD= 70 δρχ. η δισκέτα
- ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΑΤΑ (CAD,GRAPHICS) σε TAPE/CD= 10.000
- ΣΥΛΛΟΓΕΣ GAMES (ADVENTURES, ARCADE) σε TAPE/CD= 10.000
- CDROM Εγγραφές από Σκληρό δίσκο/TAPE με 10 δρχ./mb
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ
- ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
- ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ
ΤΗΛ. 9318228

PC SOFT CENTER
Τώρα υπάρχει στον Πειραιά
το στέκι που μπορείτε να
βρείτε τα πιο καινούργια
GAMES + UTILITIES
με την καλύτερη ποιότητα
GAME+DISK = 350 δρχ.
ΤΗΛ: 41.83.786

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-AMIGA-SOFTWARE*****
- GAME + ΕΠΩΝΥΜΗ 250 - ΕΠΑΡΧΙΑ 200 δρχ. - Ταχύτατες αντικαταβολές παντού! - SUPER συνδρομή 5.000 δρχ. (150 DISKS)! - Συνδρομές σε videoκασέτα! - VIDEOBACKUP 10.000! - Δωρεάν κατάλογος! - Δισκέτες 720-1.44! - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα! - Ολα τα καινούργια για 1.200. Τηλ.5012307, ΒΑΣΙΛΗΣ.

Πωλούνται τα παιχνίδια STREET FIGHTER II, PILOTWINGS, WORLD LEAGUE BASKETBALL και MARIO ALL STARS για SNES. Το ένα από τα τέσσερα είναι δώρο. Πληροφορίες, τηλέφωνο: (031)428-206 Γιώργος.

AMIGA SOFTWARE: Παράδοση: ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ!!! Αντικαταβολές παντού! Συνδρομές κάθε είδους. Εξυπηρετούνται ταχύτατα περιοχές κοντά σε σταθμούς ΗΣΑΠ. Τώρα όλα τα καινούργια PC GAMES!! ΑΡΗΣ 8315442.

KS CLUB. AMIGA Gamedisk 200 δρχ. PC Gamedisk 350 δρχ. Συνδρομές σε τιμή έκπληξη. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Κώστας-Σπύρος, τηλ. 0741-85546.

AMIGA COLLECTION
GAMES-UTILITIES-DEMOS κατευθείαν από εξωτερικό
Ανανέωση δισεβδομαδιαία

AMIGA PIRAEUS SOFTWARE
Τα πιο καινούργια Games
θα τα βρείτε εδώ!!!
ΣΕ ΕΠΩΝΥΜΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
και με εγγύηση ποιότητας.
GAME+DISK=250 δρχ. (No
GAME+DISK=300 δρχ. (Επώνυμη)
- Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ -
ΤΗΛ: 41.83.786

AMIGA: Ολες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από εξωτερικό. Μεγάλη συλλογή. GAMEDISK= 210!!! GAME + VERBATIM= 250!!! Εγγυημένη εγγραφή. ΣΥΝΔΡΟΜΗ= 50!!! Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι. Επισκευές & service με εγγύηση. HARDWARE joystick pacman= 5.500. Τηλ. 6410640.

GAMEDISK 250 - Συνδρομές
Αντικαταβολές EXPRESS - Παράδοση κατ'οίκον
Δωρεάν κατάλογος. ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME-NONAME ΑΔΕΙΕΣ Γιώργος 2314220

Πωλούνται, ανταλλάσονται, ενοικιάζονται, κασέτες για SEGA και NINTENDO δίνοντας την κασέτα σας συν μια χρηματική διαφορά παίρνετε μια άλλη. Στέλνουμε παντού 9751860.

AMIGA VISION CLUB
GAMEDISK 250. Συνδρομή 50 δρχ.
Νέες παραλαβές 2 φορές εβδομάδα
ΔΩΡΕΑΝ παράδοση σπίτι.
ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος EXPRESS αντικαταβολές παντού στην επαρχεία.
Τηλ. 6847653
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMIGA CLUB * Διαλέξτε τα καλύτερα παιχνίδια - DEMO - Εφαρμογές * Εβδομαδιαία ανανέωση από ΓΕΡΜΑΝΙΑ - ΟΛΛΑΝΔΙΑ * GAMEDISK 200!!! * 4.500 θέματα * Αντικαταβολές παντού * Προσφορές μεγάλες. Τηλ. (031)217-902

AMIGA GAMES UTILITIES
ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ
DISK GAMES 250.
ΓΙΑΝΝΗΣ 5822659

PC GAMES & UTILITIES
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜ-ΜΑΤΑ GAME+DISC= 500 ΔΡΧ. ΤΩΡΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ 3 ΓΚΡΟΥΠ. ΑΝΤΙΚΑΤΑ-ΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ. 5987587, FAX. 5983717.

AMIGA GAMES & UTILITIES
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜ-ΜΑΤΑ GAME+DISC= 300 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ. 5987587, 5983717.

PC GAMES + DISCS 250 ΔΡΧ. AMIGA GAMES + DISKS 150 ΔΡΧ

PANAS-SOFT
AMIGA-ATARI-PC SOFTWARE
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΚΑΙ UTILITIES. Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ
ΣΥΛΟΓΗ GAMES.
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ, ΑΜΕΣΩΣ.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ.
ΤΩΡΑ ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ
ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ:
4951395/ 094335592

CD-ROM SOFTWARE
ΤΩΡΑ και στην ΕΛΛΑΔΑ ΜΟΝΟ
ΠΟΙΟΤΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ σε συλλογές
ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ. ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ CD-LINE
Collections και όλους τους
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΑΠΟ 2000 ΔΡΧ.
Επίσης MULTIMEDIA ΠΡΟΙΟΝΤΑ.
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΤΑΧΥΤΑΤΑ.
ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ ΠΑΡΑΔΩΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ 100%.
ΜΑΚΗΣ 8314078

TAPE FULL 2500 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ.
ΤΗΛ. 5314051, ΚΩΣΤΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ.

!!! Αγοράζουμε AMIGA !!!
Με στόχο να ανοίξουμε
το καλύτερο AMIGA CLUB
σε όλο τον ΠΕΙΡΑΙΑ
αγοράζουμε τώρα την
δική σας AMIGA !!!
και τα περειφεριακά της.
ΤΗΛ: 41.83.786

AMSTRAD 6128: Η πλουσιώτερη συλλογή σε παιχνίδια και προγράμματα στην Ελλάδα. Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!! Επισκευές & service με εγγύηση HARDWARE. Drive 5,25"= 30.000!!! Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι. Τηλ: 6410640.

*******AMIGA SOFTWARE*******
- Από 200 δρχ. (δισκέτα + παιχνίδι)
- ΟΛΑ τα παιχνίδια για Amiga. Συνδρομές!
- ΑΥΘΥΜΕΡΟΝ παράδοση κατ'οίκον!
- ΤΑΧΥΤΑΤΗ αντικαταβολή ΠΑΝΤΟΥ!
- Εγγυημένη εγγραφή δισκέτας!
Τηλ. (01)9323458

***** Greek - Soft *****
AMIGA - PC SOFTWARE.
Σταματήστε πια να αλλάζετε
κάθε λίγο και άλλο TEAM.
Τεράστια συλλογή από
GAMES και UTILITIES και
συνεχής ανανέωση από το
εξωτερικό (TARKUS TEAM)
Ολα δοκιμασμένα 100%
Virus Free 100%
***** SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ *****
* PC GAME + DISK = 350 (NoName) *
* AMIGA GameDisk=300 (επώνυμη) *
* PC GameDisk=400 (επώνυμη) *
—- ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ —-
Ακόμα: Amiga CD32 = 70000 δρχ.
ΜΕ 1 ΧΡΟΝΟ ΕΓΓΥΗΣΗ !!!
Αντικαταβολές σε όλη την
Ελλάδα σε 2 ημέρες EXPRESS.
Ακόμα ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ
και ΑΓΟΡΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ και
ΠΕΡΕΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ σε συμφέρουσες τιμές
Βαγγέλης Νάσιος - Πραξιτέλους 268
18536 Πασαλιμάνι - Πειραιάς
-*- CALL ME NOW !!! -*-
ΤΗΛ: 41.85.693

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..
ΟΔΟΣ:.. **ΑΡΙΘ.:**..............
Τ.Κ.:.............. **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.............. με το ποσό των 8.000 δρχ. (για την Κύπρο 8.800 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:.............. .... **ΟΔΟΣ:**..
ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**..............
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:..

ATARI

JAGUAR™

64 - BIT

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

Αγγίξτε το Μέλλον









Η Πρώτη 64 bit Παιχνιδομηχανή είναι πραγματικότητα!

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΕΛΛΑΔΑΣ: Α-ΣΥΣΤΕΜΣ ΑΕ, ΠΕΙΡΑΙΩΣ 62, ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 4832.855